15
ANNO 3
NUMERO 15
GENNAIO 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
console MANIA
116 PAGINE DI MANIA
NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO
SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
ATARI
LYNX
7800
KENSHIRO 6
IL PUGNO DI HOKUTO TORNA A COLPIRE
SONIC 2
PIU' SIAMO MEGLIO E'
HOOK
L'UNCINO DEL NES
ART OF FIGHTING
E' IL MIGLIORE?
TOPOLINO FINALMENTE SU SNES
MYSTICAL QUEST
INOLTRE DUE NUOVE RUBRICHE:
GIOCHI DA TAVOLO E DI RUOLO
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

METTI IL TURBO!

- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

GAME GENIE™

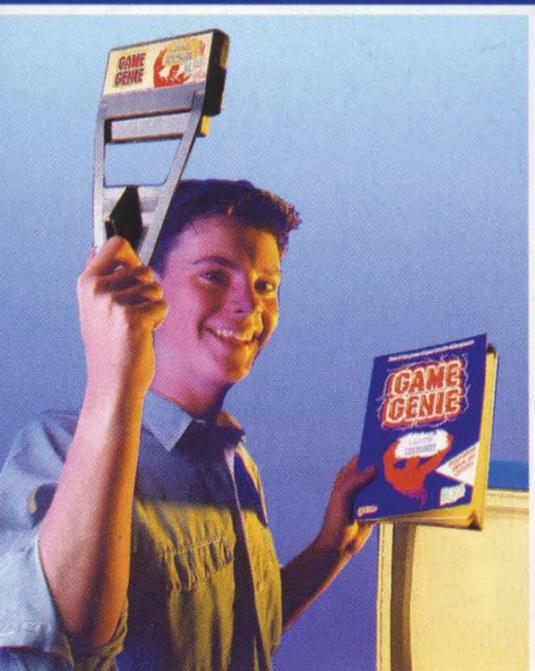
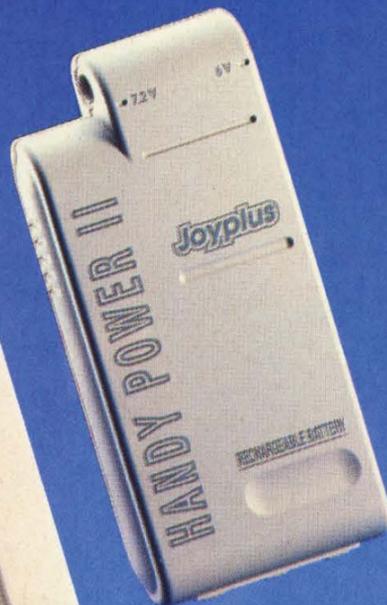
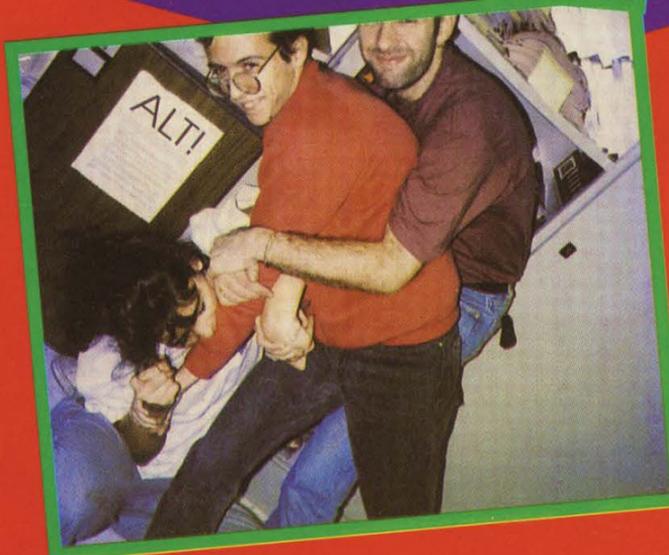
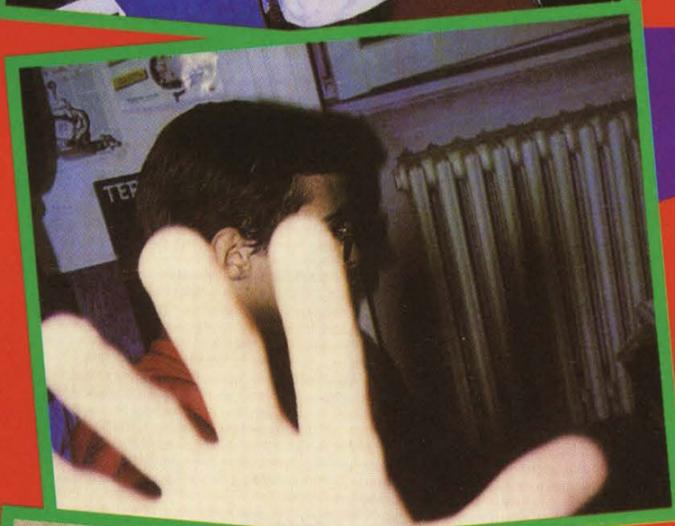
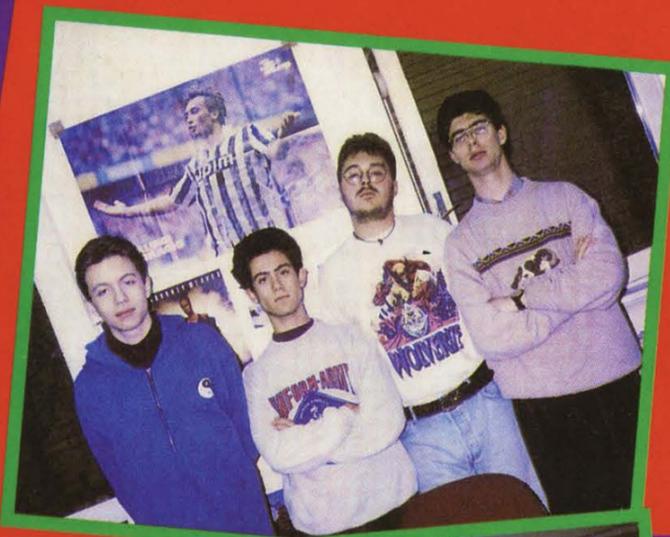
- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI

IL GENIO DEI VIDEOGAMES

GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:
• AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
• MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®

*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle. I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo... da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.

Joyplus
UNA NUOVA SERIE
COMPLETA DI ACCESSORI
PER RENDERE IL TUO
GAME BOY ANCORA
PIÙ BELLO
NOVITA'
SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 14 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
2 ORE PER GAME GEAR
SV-907
SUONO STEREOFONICO
AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO
PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK
CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACOLLA
SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 28 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
4 ORE PER GAME GEAR
SV-900
CARICABATTERIE,
COMPLETO DI SV-901,
PER GAME BOY
E GAME GEAR.
IN 1 ORA RICARICA
LA BATTERIA SV-901
E IN 2 ORE LA SV-902
SV-905
BORSA IN PVC
SALVA GAME BOY
HANDY POWER I
HANDY POWER II
Joyplus
IMPORTATO IN ESCLUSIVA DA:
Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear,
sono marchi registrati delle rispettive
case produttrici
H.T.D.
HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.
34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia -

VIDEOGIOCHI? SI', GRAZIE!

Caspiterina quante polemiche! Ormai è guerra aperta: c'è chi dice che stare davanti al video per quattro ore al giorno fa solo bene, chi invece sostiene che videogiocare trasformi lentamente in veri imbecilli viaggianti. Chi ha ragione? La mamma o il papà?
Davvero non sappiamo più che pesci pigliare, o, meglio ancora, che videogiochi giocare: se è vero che i videogiochi rimbecilliscono a cosa servono i programmi educativi? A rimbecillirsi in modo "intelligente"? E sparare come forsennati ai "cattivoni" che ci vengono addosso, piuttosto che picchiarli furiosamente, ci renderà violenti e cattivissimi in un futuro prossimo? Anzi, peggio ancora, violenti, cattivissimi e scemi? Forse sarò presuntuoso, non so, ma a me non pare di essere poi così cretino, né tantomeno mi sembrano deficitari in materia d'intelligenza Marco Auletta piuttosto che Alessandro Rossetto, Massimo Reynaud, Stefano Petrullo, Francesco Gambino, Giancarlo Calzetta... devo andare avanti? Per di più che i nostri redattori li vogliamo tutti intelligenti: e non facciamo fatica a trovarli... tutt'altro!
Adesso non veniteci a dire che siamo "un'altra generazione": fandonie. Se c'è proprio una generazione che ha cominciato a "rincretinirsi" coi videogiochi è la nostra, quella che ha iniziato con Pong e Space Invaders.
Devo dire invece che intorno a me ci sono ragazzini di 8, nove anni dotati di intelligenze fervide e creative e sono tutti giocatori: quelli che non amano i videogiochi invece sono più lenti, mento "curiosi" e meno intraprendenti. Non è una statistica, è la mia esperienza, ma se vi guardate intorno vi capiterà di fare la medesima scoperta.
I videogiochi non fanno male, basta non abusarne, è ovvio, come ogni cosa della nostra vita: del resto anche studiare troppo fa male.
Io devo dire grazie ai videogiochi, perché è anche grazie a loro che oggi faccio il lavoro che ho sempre desiderato fare, come è grazie a loro e alla Sala Giochi di Castiglioncello (parlo di 13 anni fa!) che quell'estate al mare non sono stato solo ma mi sono fatto una caterva di amici. Quindi alla domanda: Videogiochi? Noi rispondiamo in coro: SI', GRAZIE!

Stefano Gallarini

Si ringraziano Get Ready di Castel S. Pietro (BO), General Game di Napoli, Console Generation di Milano, Softmania di La Spezia, DB Line di Biandronno (VA), Micromania & Computerland di Cassano Magnago (VA), Computer One di Bologna e CD Verte di Cardano al Campo (VA) per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ANTEPRIMANIA

IO CE L'HO GROSSO E TU NO

Il tempo di Lazer, Phaser, Thaser è finito con i NES e i Master System: ora anche le console sono passate all'artiglieria pesante. Al Bazooka del Super Famicom ribatte il Megadrive con il Menacer: una "pistola" trasformabile con tanto di binocolo e calcio dall'aspetto decisamente cattivo. Cosa ve ne fate? Semplice, ci giocate con uno dei sei giochini acclusi o aspettate che esca Terminator 2: Judgment Day, la conversione del gioco da bar in stile Operation Wolf per Megadrive, che sarà controllabile anche da joypad, ma è ovviamente pensata per il Menacer.

A quando le armi Termonucleari, i cannoni protonici, gli acceleratori di particelle e gli attacchi solari?

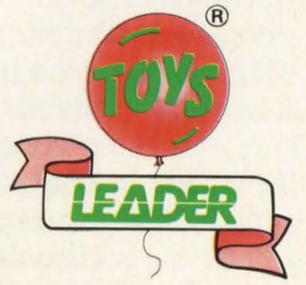
PICCOLI TRUCCHI

L'attivissima sezione Trucchi & Ricatti della Camerica ha pensato in piccolo per tirare fuori, dopo le versioni Nintendo e Megadrive, anche un Game Genie per Game Boy. Il principio è sempre lo stesso, una serie di codici per svariati giochi acclusi in un libriccino sono da inserire tramite il Game Genie per vite infinite & Co., in compenso, per fortuna, la Nintendo sembra abbia ormai rinunciato a protestare per le incursioni di questi apparecchietti dentro il codice delle loro cartucce.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Official Nintendo Seal of Quality

ROBOCOP 3

ORION

Un nuovo film, un nuovo gioco ispirato alle vicende del più famoso poliziotto androide della storia del cinema! Questa volta Robocop è alle prese con una società giapponese senza scrupoli, intenzionata ad accelerare la costruzione della nuova Detroit, non tralasciando di ricorrere perfino a tecniche terroristiche per spianarsi la strada. Ecco allora che Robocop si unisce ai ribelli e lotta disperatamente per difendere la metropoli dal massacro.

ocean

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CRONACHE DELLE GUERRE DI LODOSS

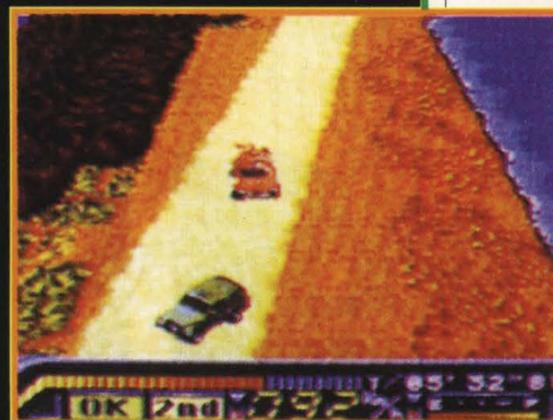
Pochi di voi ne avranno sentito parlare ma Record of Lodoss War è uno dei cartoni animati fantasy più apprezzati in Giappone: quanto di più vicino si possa trovare all'universo creato da giochi di ruolo come Dungeons&Dragons. Lo scenario, fatto di draghi, Orchi e Elfi Scuri è fin troppo convenzionale, anche i protagonisti costituiscono l'archetipo del gruppo di avventurieri, formato dai classici guerrieri, maghi, ladri, chierici, elfi e nani caratterizzati secondo il più classico stile D&D, ma la realizzazione tecnica a partire dalle musiche fino ai disegni e notevolissima e la storia di grande fascino. La versione PC Engine (CD ROM, naturalmente) del gioco è il solito RPG, ma può contare su diverse musiche e animazioni della serie (la stupenda sigla iniziale è praticamente identica). Il grosso difetto è che i testi sono completamente in giapponese, il pregio è che lo potete trovare già in qualche negozio di importazione parallela.

A.A.A. DIETA CERCASI

Altra cartuccia obesa da 16 Mbit per uno dei RPG più famosi e apprezzati su Super Famicom: Final Fantasy. In Giappone, e non solo, la qualità di un gioco si distingue anche in base al numero di seguiti prodotti, e se consideratе che per Final Fantasy siamo ormai al quinto episodio...
A parte le enormi dimensioni del gioco, la qualità grafica e il livello di dettagli sia dei vari villaggi che del mondo esterno poco è cambiato nello stile del gioco che è quello tipico di questi RPG: visuale dall'alto per l'esplorazione e i dialoghi e sezioni di combattimento a menu.

BELLEZZA SENZA TEMPO

A quanto pare la Wolf Team ha preso gusto alle conversioni di giochi al laser su Mega CD. Il supporto CD è l'ideale anche se il FMV (Full Motion Video, ovvero un vero cartone animato su video proprio come per i laser game) non è tra i punti forti del Mega CD i risultati con il loro precedente Thunder Storm sono stati incoraggianti. Tanto più che sia Thunder Storm che il loro nuovo prodotto, Time Gal, sono vecchi coin op al laser che non che non chiedono di essere convertiti con minimi sforzi per quanto riguarda grafica e codice. Questo in teoria, in pratica la Wolfteam ha fatto davvero un grosso lavoro per rimediare al maggior difetto di Thunder Storm: il limitato numero di colori su schermo. Time Gal può contare su un numero maggiore di colori e quindi su una grafica molto più fedele all'originale da bar. Per quanto riguarda il gioco, lo abbiamo già detto, si tratta di un coin op al laser della Taito abbastanza vecchiotto con abbondanti animazioni che seguono le vicende di una ragazza ("vagamente" somigliante alla Yuri di Dirty Pair) in grado di viaggiare nel tempo; per ogni epoca, naturalmente, uno stage, dall'antichità fino a qualche migliaio di anni nel futuro.

MIKKOLA SIMULATOR

The King of the Rally è il primo gioco di guida di ispirazione rallystica su Super Famicom. "Ispirazione" è il termine più corretto visto che si tratta di un rally sui generis con una specie di fuoristrada (altro che la mitica Audi Quattro di Mikkola-Hertz). Il gioco, tanto per cambiare, sfrutta il Modo Comecavolosichiama (Mode 7 era più corto. Forse troppo? NdAlex) per la rotazione dei fondali utilizzata da quasi tutti i giochi di guida SF mentre la visuale è abbastanza innovativa.

CADARIO

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

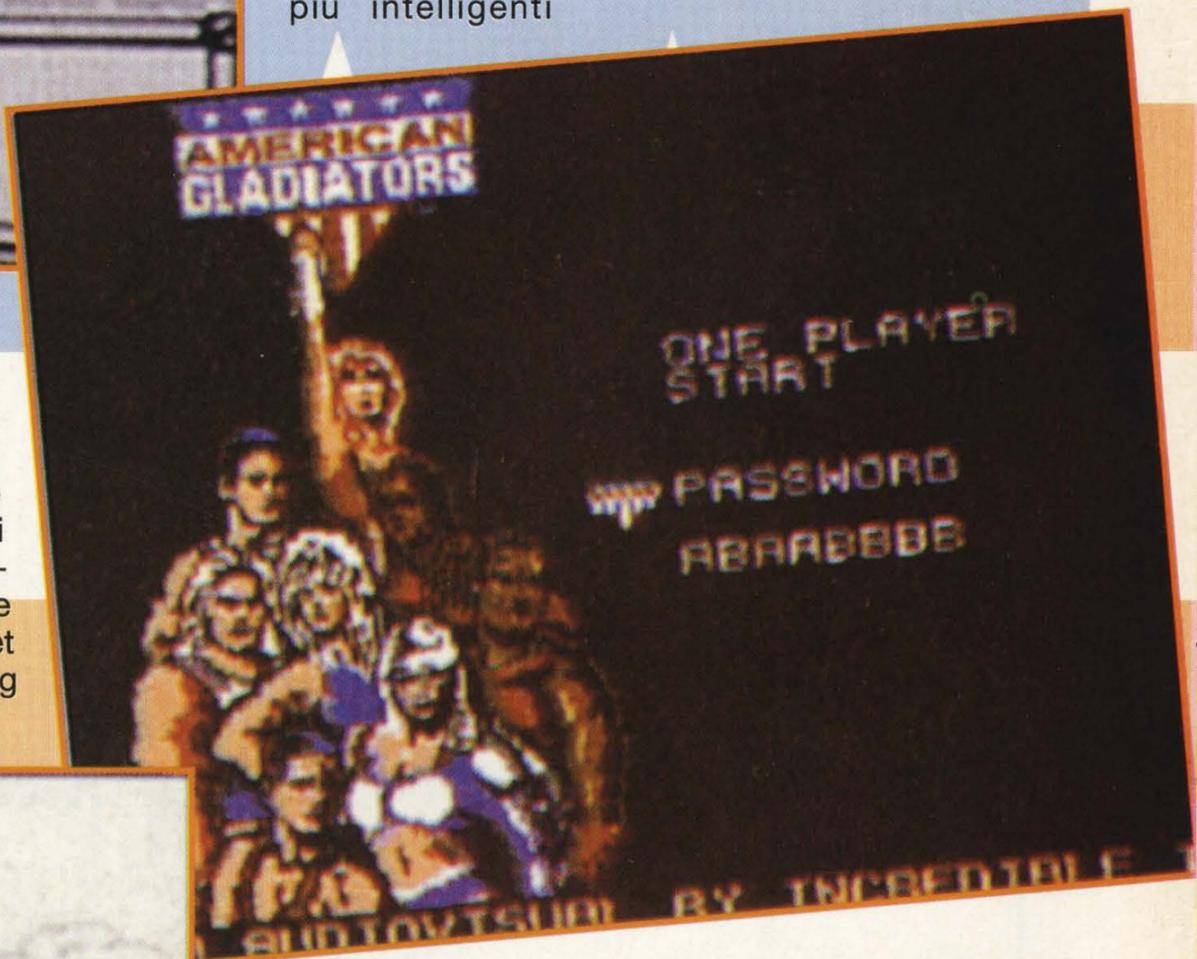
Original Nintendo Seal of Quality ™

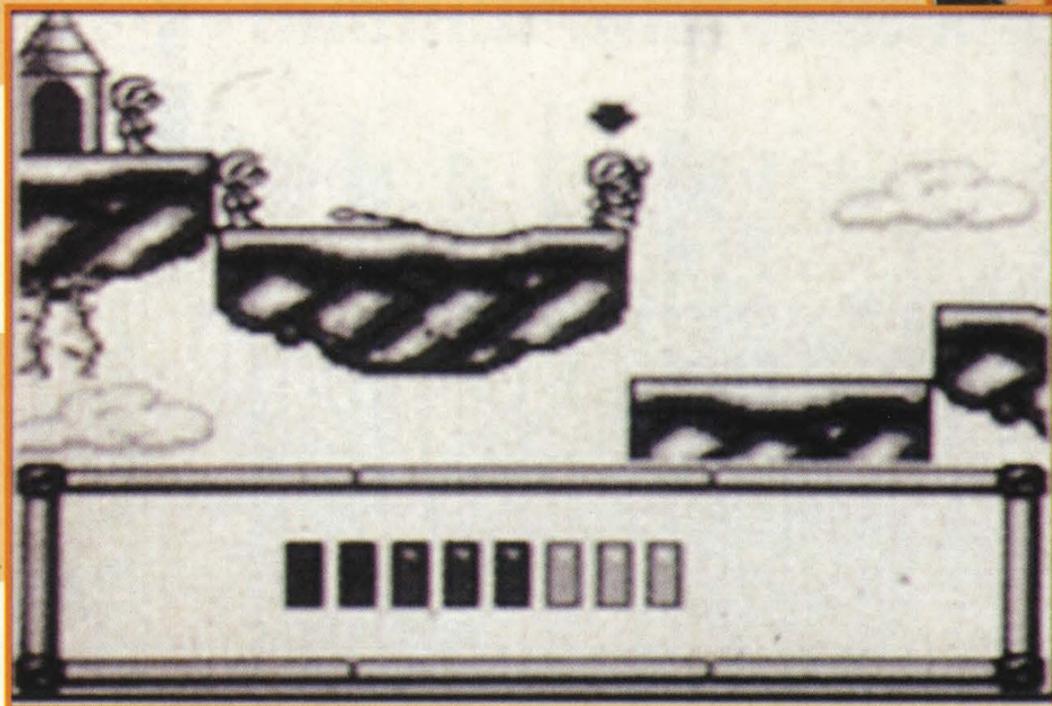
I due protagonisti, Bub e Bob, dopo avere salvato le Isole dell'Arcobaleno, sono costretti a vedersela nuovamente con una serie di minacciosi nemici per riportare la felicità e l'allegria nel loro regno. Gli ombrelli magici rappresentano la loro unica arma di difesa contro un pazzo guerriero ed i suoi agguerriti scagnozzi. Bonus nascosti a valanghe, porte segrete, interruttori sparsi casualmente aspettano i nostri intrepidi Bub e Bob lungo il percorso ...

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

AMERICAN

SIATE UMANI...

Avete presente l'Imagitec? Dal coro di "no" mi sembra meglio formulare la domanda in un'altro modo: mai sentito parlare della Mirage? Così va meglio. Beh, l'Imagitec pubblicherà le versioni Sega e Nintendo della casa inglese che comprendono (in caso qualche sventurato tra voi non legga TGM) giochi come il simpaticissimo Humans, Ragnarok, una specie di scacchi con tanto di animazioni e combattimenti come in Battle Chess, e ancora Gadget Twins e The Viking Child.

Humans è sicuramente il gioco più atteso, si tratta di un simpatico puzzle game sulla scia del famosissimo Lemmings con, al posto dei piccoli roditori, delle tribù di cavernicoli tutto sommato non molto più intelligenti degli scarmigliati animaletti. Vostro compito sarà quello di convincerli a collaborare tra di loro, ogni schermo può essere infatti risolto con l'aiuto di tutta la tribù, e a mettere a frutto le nuove scoperte, come la lancia, etc., che a mano a mano potranno utilizzare.

Tra gli altri titoli annunciati ci sono anche da segnalare American Gladiators (già visto su Amiga): si tratta della trasposizione digitale delle prestazioni pseudosportive di bistecconi masochisti ipervitaminizzati che tanto ci hanno fatto ridere (se li prendevate sul serio fareste meglio a farvi visitare) qualche mese addietro in televisione. Ci sono poi Drack Pack per Megadrive, clone di Ghouls'n'Ghosts e ennesimo gioco su Dracula, e Daemonsgate, un RPG per Game Gear e Master System. Daemonsgate sarà, probabilmente l'unico gioco prodotto per MS, tutte le altre uscite sono infatti state programmate per Mega Drive, Game Gear, SNES e Game Boy, non c'é traccia neanche qui di Nintendo o Master System.

...ICAMENTE

IMMAGINATEVI UN PO'

Con il solito contrattone con la Sega anche la Imagesoft, etichetta legata al colosso giapponese Sony, si getta nella mischia dei prodotti Megadrive e GG. Con alle spalle una multinazionale del genere ci possiamo aspettare una quantità di tie in e conversioni dai più svariati campi, da quello musicale al cinema. E tra i primi titoli annunciati c'è infatti Hook, già uscito sulle console Nintendo e annunciato per la metà di quest'anno, un paio di giochi per Mega-CD (Sewer Shark e Chuck Rock, per la precisione) che dovrebbero uscire entro un paio di mesi e infine il tie in di uno dei film di maggior successo in America, quel Dracula di Francis Ford Coppola che sta spopolando al momento negli States (con la solita ondata di gadgetistica di cui questo gioco farà parte). Per la versione Mega-CD possiamo attenderci una quantità di schermate e sequenze del film, mentre per Game Gear... faranno quello che potranno. Non sembra rientrare per ora nei progetti della casa il Master System, sarà un caso?

DESAPARECIDOS

Che fine ha fatto? Il Lynx è praticamente sparito dalle News di Consolemania da un paio di mesi ma non preoccupatevi ci sono un paio di grosse novità in arrivo. Beh, "novità" non è certo il termine più adatto nel caso di giochi vecchiotti come Switchblade II o Indiana Jones and the Last Crusade.
Il primo è un platform con uno o due annetti d'esperienza su Amiga nonostante aspetti e caratteristiche siano di impostazione molto consolare! Ci sono un po' di passaggi segreti e armi e bonus in quantità acquistabili dall'apposita negoziante che compare nei momenti meno opportuni per offrirvi portachiavi, accendini o musicassette (e lo schermo, non me lo lava? NdAlex).
Stesso discorso per Indiana Jones: il platform della US Gold risente però maggiormente di uno schema di gioco già non particolarmente attrattivo e ora anche vecchiotto, oltre che di un sonoro praticamente assente. Potrebbe comunque valer la pena dargli un'occhiata se non altro per l'ottima definizione di fondali e personaggi.

Ah, quasi mi dimenticavo di Pinball Jam, di cosa si tratta penso possiate immaginarvelo. Ci sono inclusi tre flipper (Elvira, Party Monsters e Police Force) adeguatamente riempiti di palline (anche più d'una alla volta), respingenti, etc. grazie allo schermo che scrolla sulla vasta area di gioco.

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Dr. Franken™

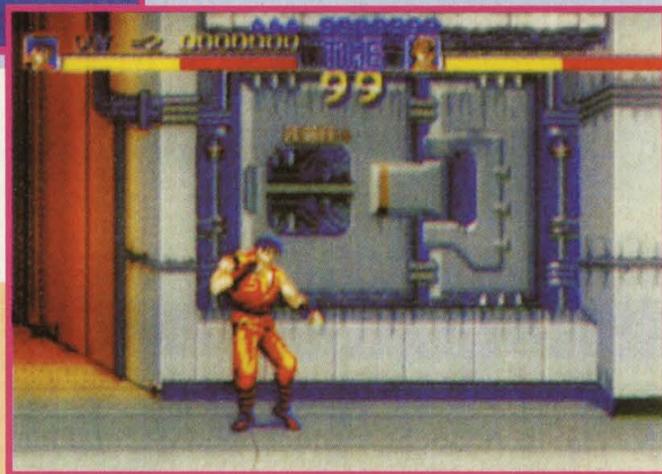
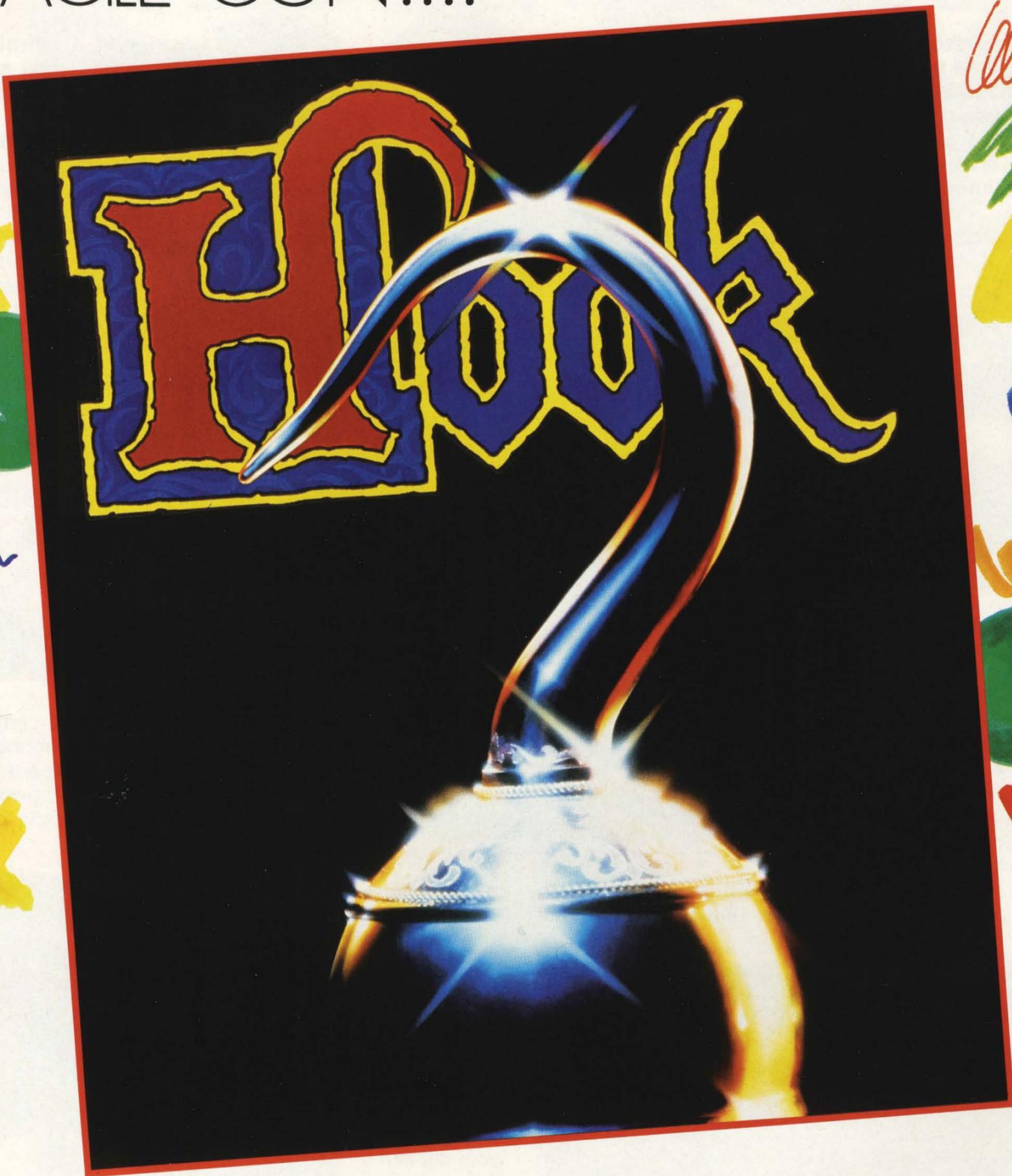
Original Nintendo Seal of Quality™

Sei Franky, un capolavoro di chirurgia nato dalla mente malata del sinistro Dr. Franken. Devi attraversare le infinite stanze ed i buii sotterranei di un castello alla disperata ricerca della tua ragazza, stregata dagli spiriti che abitano il lugubre maniero.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

AMERICANICAMENTE

MEGA AMERICANI

Il nome è lo stesso, le differenze estetiche sono minime, ma possiamo assicurarvi che quello che vedete in fotografia è il Mega CD americano, finalmente importato ufficialmente negli Stati Uniti.
Qualcosa di diverso in effetti c'è, e purtroppo nel contenuto: il sistema è stato infatti lievemente modificato per renderlo incompatibile con i titoli per Mega CD giapponesi e quelli per l'incombente (speriamo) versione europea del Mega CD.
Le buone notizie sono invece che, con le macchine del mercato americano, diverse altre software house si sono gettate nella produzione di nuovi titoli su CD (nella speranza che vengano convertiti anche in formato europeo).
Di giochi come Final Fight, Willy Beamish e Wing Commander ne avevamo già parlato (mentre SF2 sembra essere saltato), tra le grosse novità, sempre convertito da PC dalla Origin, c'è invece lo stupendo Ultima Underworld: un RPG-adventure-arcade che aggiunge alla classica avventura alla Dungeon Master una presenza quasi "reale" in prima persona fatta di rotazioni a 360°, movimenti fluidissimi, texture mapping (l'ideale per le capacita di deformazione delle immagini del Mega CD) e di una serie di enigmi quasi arcade fatti di corse, salti attraverso burroni e combattimenti: forse il miglior RPG uscito fino a oggi. Tra i tie in cinematografici ci sono da segnalare Cool World che sfrutterà le (pur limitate) capacità FMV del Mega CD per qualche minuto di animazioni dal film e Batman Returns, un gioco di corse a bordo della Batmobile che a prima vista ricorda molto la sezione di corse del primo Batman su Amiga (ricordate i rampini per agganciarsi ai lampioni? Era una sezione fantastica, valeva tutto il gioco). Si parla poi anche di una nuova versione di Strider per Mega CD, di Sonic e di Dolphin, anche se non è ancora del tutto chiaro se quest'ultimo verrà pubblicato su cartuccia, CD o in entrambi i formati). Un'altra buona notizia è quella secondo cui l'ottima Konami (Parodius, solo per fare un nome) avrebbe cominciato a sviluppare titoli per la Sega: il loro primo lavoro su Mega CD sarà una nuova versione delle Turtles.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
McDonaldland™
Original Nintendo Seal of Quality
Entra nel fantastico mondo di McDonaldland!
Fai la conoscenza dei **M.C. Kids**, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che **HAMBURGLAR** se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i **M.C. Kids** hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali **GOFERIT** e **I PSYCHO**, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.
ocean
TOYS
LEADER
THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALDS CORPORATION: M.C. KIDS, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, CO&Mc, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CADARIO

NINTEND

SUPER!(NES)

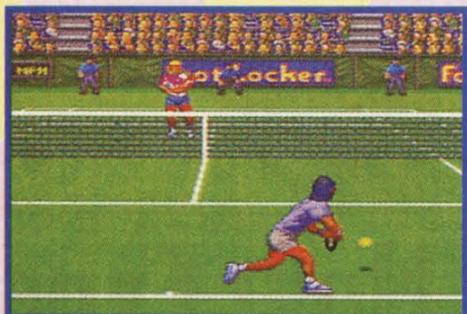
Un rapido elenco di titoli interessanti di cui sentirete presto parlare su Super NES:
-Ultima VII. Se avete presente l'originale su computer ogni commento è superfluo, in caso contrario vi basti sapere che si tratta di un RPG tra i più imponenti mai usciti.
-Mechwarrior, Ultra Bots e Shadowrun. Gaudio, gioia e tripudio per gli occhi di Christian (Antonini, quello di Rogue'n'Role. NdAlex), si tratta delle conversioni di tre giochi da tavolo. I primi due del famosissimo Battletech: Mechwarrior lo si era già visto su computer, mentre per UltraBots, ne avevamo già accennato, non si tratta di una conversione ufficiale e dovrebbe fare finalmente la sua comparsa a momenti. Shadowrun è invece la conversione dell'omonimo RPG cyberpunk.
-Super Shadow of the Beast. Superfluo ogni commento, come del resto quel "Super" davanti al nome.
E ancora, Curse of the Azure Bonds, dall'omonimo RPG su computer, Blues Brothers, platform della Titus, Qbert 3 e tanti altri.

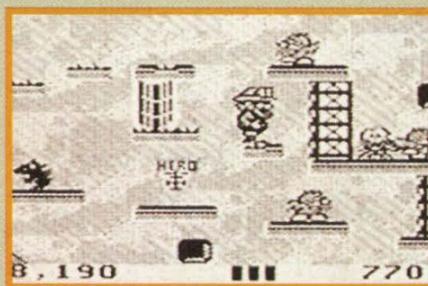
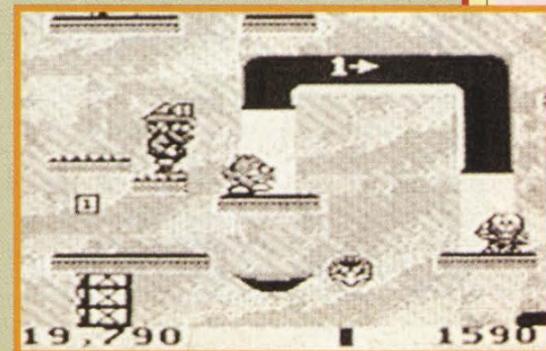
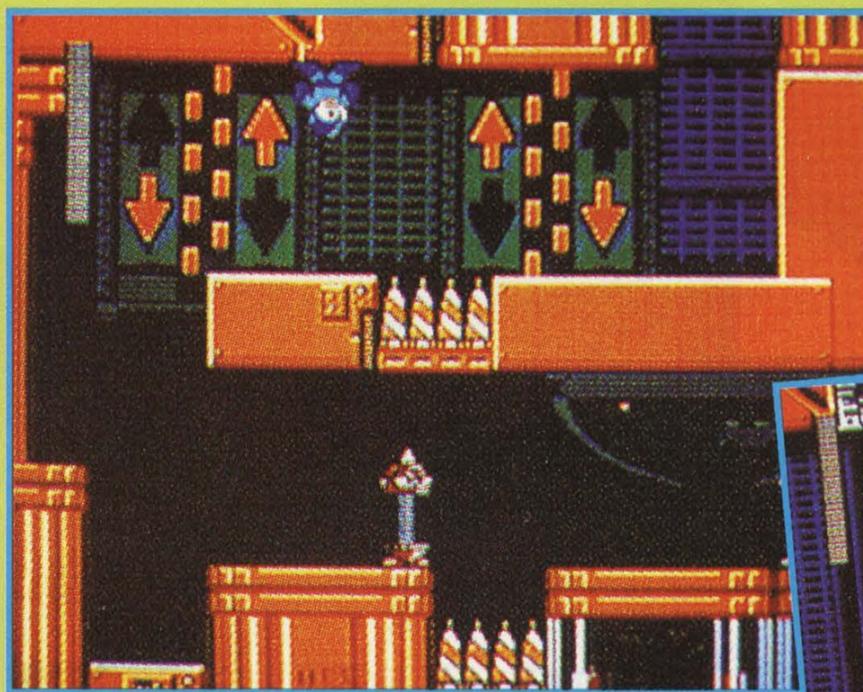
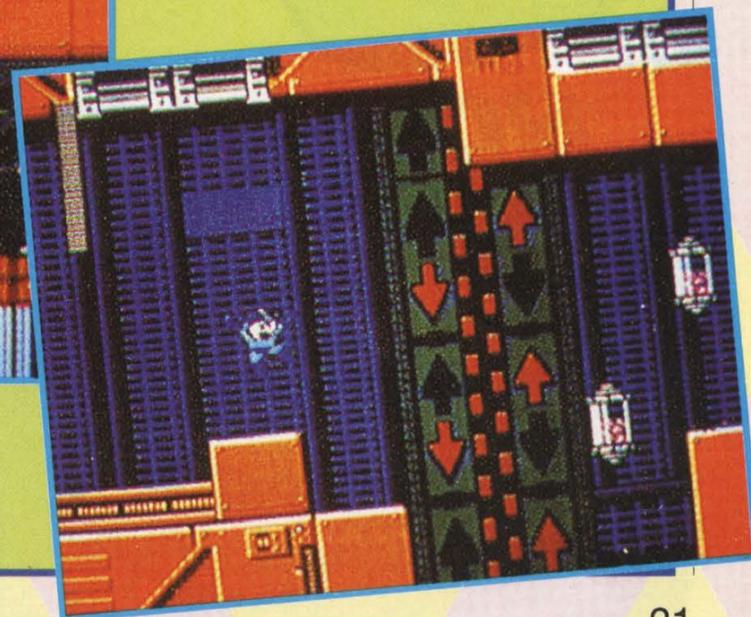
TOSSICO

(Della serie "Uei tipo, ciai un millino?" NdAlex)
E' un supereroe e difende la terra dai loschi piani del cattivone Dr. Killemoff, ma non ha muscoli d'acciaio, fisico da fotomodello, acconciatura sempre perfetta e un'abbronzatura da vacanze alle Hawaii. A dire il vero l'abbronzatura c'è, ma è verde, e per quanto riguarda i capelli non c'è problema: non ne ha, mentre del fisico poco si riesce a distinguere sotto l'ammasso deforme di carne e piaghe: è Toxic Crusader, eroe di una serie di film di serie Z della Troma film, e per quanto vi possa sembrare strano è lui quello buono. Un beat'em up decisamente poco convenzionale (l'arma preferita di Toxie è uno scopettone) per Super Famicom.

DO NEWS

UN VECCHIO!

(Per la serie "Chi non muore si rivede" NdAlex)
Questa è davvero preistoria: uno dei primi esseri umani a programmare una console con un glorioso passato ai tempi dei giochini Activision per VCS, David Crane, praticamente sparito da anni, è tornato (per la serie "Chi non muore..." NdAlex)! Il gioco in questione è Amazing Tennis, discreta simulazione tennistica, mentre la console è un Super Famicom. Beh, a parte qualche tonnellata di colori in più, 1 Mbyte di memoria al posto degli 8Kbyte del VCS e hardware con scaling & Co. il lavoro è sempre quello, no David? No?

PREISTORIA SU GAMEBOY

No, non stiamo parlando di Humans (in arrivo anche su questa macchina, a quanto pare, date un'occhio ad Americanicamente), ma di Miner 2049er: un platform addirittura degli albori del C64. C'è poco da dire tranne che, ovviamente, lo schema di gioco non è tra i più innovativi...

ANCORA MEGA

Ha la tuta blu ma non è un metalmeccanico, ha un casco blu ma non ha il motorino, chi è? Ebbene sì, si tratta del quinto episodio della serie NES preferita da Marco, Mega Man 5. Nuovi scenari, nuovi robottoni nemici, stesso (circa) platform.

GAME GIOCANDO® GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

NON PERDERE L'OCCASIONE

OFFERTISSIMA
Fine anno per i nuovi soci valida fino a metà Gennaio sconto del 20% sul prezzo base dell'abbonamento

ART OF FIGHTING
102 mega
£. 415.000

WORLD HEROES
82 mega
£. 350.000

CONSOLE NEO GEO
£. 570.000
Prezzo al pubblico

CONSOLE NEO GEO
Per Soci a sole
£. 470.000

Ti conviene perché potrai usufruire di sconti tra il 10% ed il 15% su tutti i prodotti NEO GEO nuovi.
Ti conviene perché potrai acquistare cassette usate con sconti tra il 25% ed il 45%.
Ti convieneperché potrai usufruire del nostro centro assistenza tecnica gratuitamente fino alla sostituzione gratuita del pezzo in questione (Garanzia tecnica valida 1anno).
Ti conviene perché potrai pagare il tuo abbonamento con 3 comode rate (250.000 - 150.000 - 150.000).
Ti conviene perché il noleggio é gratuito per i soci del club.
Ti conviene perché per diventare soci paghi solo la tessera.
Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua a noleggio i fantastici giochi della linea NEO GEO presi uno per volta.
Ti conviene perché sei tu a scegliere i giochi che vuoi a noleggio.
Ti conviene perché puoi noleggiare 12 di cassette max.
Ti conviene perché le spese sono già comprese nel costo della tessera.

HAI BISOGNO DI ALTRI MOTIVI PER ISCRIVERTI AL CLUB CHIAMAMI E VEDRAI! NON CI CREDI? PROVA É VEDRAI

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE
di vendita per corrispondenza

Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Basebal Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 214.000
Blue's Journey	£ 166.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 350.000

E IMPAZZITO IL PADRONE

Per L'offertissima di fine anno valida fino a metà Gennaio sara:

1) Rata di £.250.000
2) Rata di £.100.000
3) Rata di £.100.000

Console più cassetta a noleggio (compresa la prima rata dell'abonamento) compreso spese di spedizione il tutto a sole 765.000

Spese di spedizione della sola console £. 20.000

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE
di vendita per soci

Nam 75	£ 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£ 91.000
Puzzled	£ 91.000
League Bowling	£ 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Basebal Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 182.000
Blue's Journey	£ 142.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 300.000

Per chi acquista la console più 2 cassette le spese postali saranno gratuite

FACCIAMO PERMUTE DI GIOCHI USATI PER SOLI SOCI
Spese di spedizione per una cassetta £. 7.500
Pagamento anticipato
Consegna in 5 giorni a casa vostra.

NON PERDERE L'OCCASIONE

LISTINO PREZZI USATO PER SOLI SOCI

Nam 75	60.000	Eight Man	160.000
Magician Lord	80.000	Robo Army	150.000
Ninja Combat	70.000	Thrash Rally	160.000
Cyber Lip	50.000	Fatal Fur y	160.000
Puzzled	60.000	Soccer Brawl	160.000
League Bowling	60.000	Mutation Nation	160.000
Blue's Journey	100.000	King of the Monster II	200.000

·CLUB· NEO GEO
Per chi ha il Cuore a forma di Joystick!

DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI IL VERO NEO GEO É SOLO DA GIOCANDO®

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

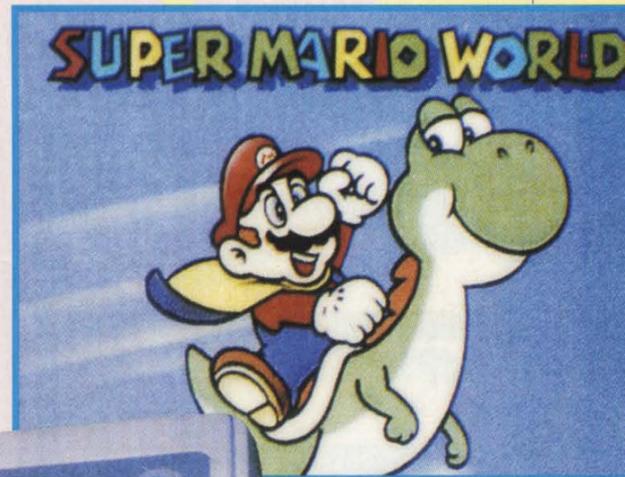
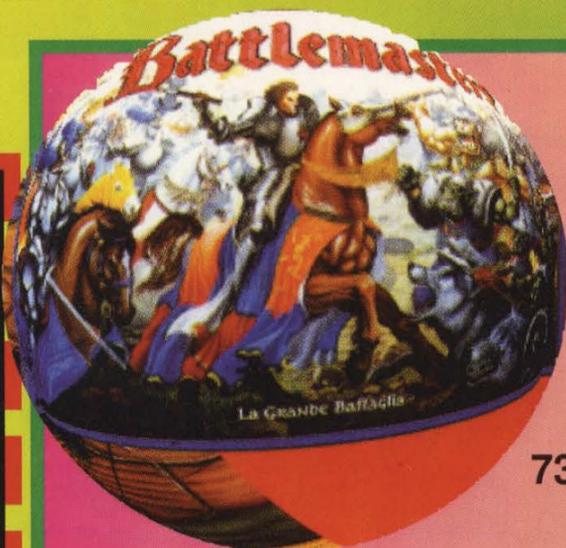
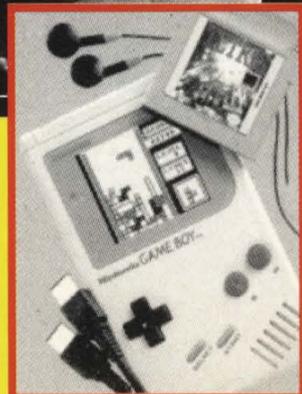
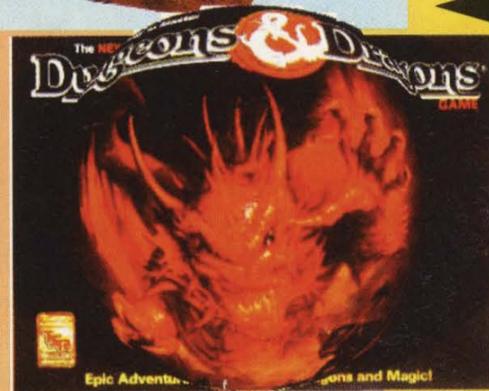
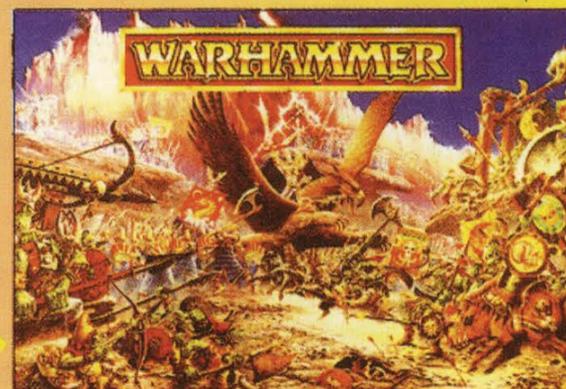
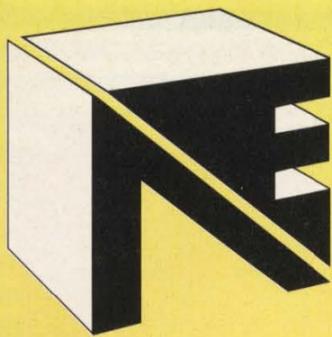
NINTENDO NEWS

E' TRA NOI!

Pronta per l'offensiva natalizia, la GIG ha finalmente scatenato sul mercato italiano in tutta la sua potenza la versione ufficiale europea del Super Famicom, nota come Super Nintendo. Alcuni potranno dire "era ora", ma perlomeno l'attesa non è stata vana: il lineup iniziale di titoli è a dir poco impressionante, e la stessa cosa vale per il packaging. I titoli subito disponibili, è ormai cosa nota, sono l'ormai mitico re dei platform (a dispetto di Sonic) Super Mario World incluso nella confezione, Super Tennis (un gioco di tennis veramente divertente, semi-diretta conversione del PC-Enginesco Final Match Tennis), Super Soccer (interessante gioco di calcio interamente in Modo 7, conversione di Formation Soccer della Human per PC-Engine), Super R-Type (seguito di R-Type, non eccezionale ma molto buono dal punto di vista grafico), Sim City (incredibile - ma vera! - versione del classico simulator-manageriale della Maxis), Pilotwings (i complimenti si sprecano, comunque è un simulatore di volo-arcade che ha del mitologico), Super Ghouls'n'Ghosts (un elegantissimo platform game molto profondo e ben congeniato), Street Fighter II (ha bisogno di presentazioni?) e infine lo spazialissimo F-Zero (il gioco di corse più innovativo dai tempi di Pole Position).

Titoli di prossima importazione includono il magnifico The Legend Of Zelda - A Link to the Past (Zelda III), che è praticamente una versione "riveduta e corretta" del primo Zelda su NES e l'affascinante ActRaisers (un mix tra Populous e Rastan!).

L'eccezionalità dell'evento però risiede anche nella "conversione" della macchina: essendo destinata al largo pubblico, doveva logicamente essere possibile collegarlo alla TV senza particolari artifici esattamente come tutte le altre console, il che significa riduzione della qualità del segnale video in uscita e cose di questo tipo, ma la sorpresa è che questa riduzione si è verificata (è inevitabile) ma a un livello tale da risultare pressoché infima - insomma, per parlare in italiano se attaccate il Super Nintendo a una TV qualsiasi lo vedete in maniera stupenda, e non come altri prodotti che risultano oltremodo impastati. Ovviamente, il risultato dipende in larga misura dalla TV: se lo collegate a un Mivar di trent'anni fa farà incredibilmente schifo e così via. Inoltre, grazie alla lungimiranza di chi ha progettato il "pacco" è possibile scegliere tre modi di collegamento: nella confezione infatti trovate sia il cavo coassiale (per l'antenna), sia il cavo a tre RCA, ovvero con i tre jack separati video/audio destra/audio sinistra. Inoltre (e non finisce mai!) è incluso un adattatore per attaccarlo alla presa SCART, utile se non si hanno le prese RCA o se non sono presenti tutte e due le prese audio (raro ma possibile).

Unico neo, la questione dei joypad: quelli originali giapponesi non sono pienamente compatibili con il Super Nintendo e nella confezione ne è incluso solo uno - davvero una cattiva pensata, fortunatamente il prezzo di un joypad supplementare (saranno in vendita tra breve) dovrebbe orbitare intorno alle quarantamila. Insomma, un grande lavoro per la GIG, e un grande affare per tutti noi.

MA

I prodotti elencati sono realmente disponibili salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alieway (Arkanoid)	L.	58.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Beetlejuice	L.	58.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bomber Boy	L.	49.000
Boxly II	L.	58.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Bugs Bunny II	L.	68.000
Burger Time	L.	59.000
Calcio	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race - Spririt	L.	39.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	69.000
Final Fantasy Leg.	L.	69.000
Final Fantasy Leg. II	L.	69.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Hook	L.	59.000
Hunch Back	L.	58.000
Intersteller Assault	L.	49.000
Jordan Vs Bird	L.	69.000
Kick Off II	L.	69.000
KIrby's Dreamland	L.	68.000
Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	49.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Monopoly	L.	58.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	39.000
Nemesis II	L.	49.000
Paperboy	L.	49.000
Pin Ball	L.	58.000
Pipe Dream	L.	29.000
Popeye	L.	49.000
Power Mission	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rogger Rabbit	L.	59.000
Sagaia	L.	38.000
Serpent	L.	48.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000
Tasmania Story	L.	59.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon II	L.	59.000
Turtles II	L.	59.000
Turrican	L.	68.000
World Beach Volley	L.	49.000
Xenon 2	L.	69.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L.18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L.88.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L.69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L.99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L.28.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.25.000
Valigetta porta GB	L.28.000

OFFERTE del Mese

ASTEROIDS	L.	39.000
BASEBALL	L.	29.000
CASTELVANIA II	L.	29.000
CHASE HQ	L.	29.000
DAY OF THUNDER	L.	48.000
FISH WORLD II	L.	19.000
GAUNTLET II	L.	48.000
GUNDAM	L.	38.000
JANKE MAN	L.	29.000
MARBLE MADNESS	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
SUPER MARIO LAND	L.	48.000

NOVITA' GAMEBOY

ALIENS 3	L.	79.000
AVEGING SPIRIT	L.	59.000
BARBIE	L.	59.000
BART VS SIMPSON	L.	68.000
BATMAN RETRNS	L.	79.000
BIONIC BATTER	L.	59.000
BIONIC COMMANDO	L.	59.000
BLACK BASS	L.	59.000
BO JACKSON	L.	59.000
CRASH DUMMIENS	L.	59.000
DIG DAG	L.	59.000
DOUBLE DRAGON III	L.	68.000
DR. FRANKEN	L.	59.000
FERRARI GP RACING	L.	68.000
G. FORMAN BOXING	L.	68.000
HIT THE ICE	L.	59.000
HOME ALONE 2	L.	69.000
HUMANS	L.	59.000
JACK NICCKLAUS GOLF	L.	58.000
JETSONSL.	L.	59.000
KINGDOM CRUSADE	L.	59.000
KRUSTY'S FUN/HSE	L.	59.000
LEGEND OF ZOD	L.	59.000
LOONEY TOONS	L.	69.000
MALIBU VOLLEYBALL	L.	58.000
MICKEY'S DANGER CHASE	L.	58.000
MINDER 2049ER	L.	59.000
MOUSETRAP-HOTEL	L.	59.000
OUT OF GAS	L.	59.000
RADAR MISSION '92	L.	58.000
REN &STIMPY	L.	59.000
ROCKY & BULLWINKLE	L.	69.000
ROLANS CURSE II	L.	59.000
SPEEDBALL II	L.	59.000
SPANKY'S QUEST	L.	68.000
STAR HAWK	L.	59.000
STAR WARS	L.	69.000
SUPER M. LAND II	L.	69.000
SUPER OFF ROAD	L.	59.000
SWAMP THING	L.	69.000
T-2 ARCADE GAME	L.	59.000
THE FLASH	L.	58.000
TOM & GERRY	L.	69.000
TRACK AND FIELD	L.	69.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	59.000
WORD TRIS	L.	59.000
WORLD CUP SOCCER	L.	58.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000

SUPER MARIO LAND II
disponibile per Gameboy
L. 79.000

ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000

MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L.	58.000
Baseball '92	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Chase Hq (auto)	L.	68.000
Chessmaster	L.	68.000
Clutch Hitter	L.	48.000
Cristal Warriors	L.	68.000
Colums	L.	48.000
Devilish	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G. Forman Boxing	L.	68.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Mappy Land	L.	48.000
Marble Madness	L.	68.000
Mickey Mouse	L.	58.000
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Paperboy	L.	68.000
Pengo	L.	48.000
Psyco World	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Shangay II	L.	68.000
Shinobi	L.	58.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Super Kick Off	L.	78.000
Super Monaco GP	L.	48.000
Spiderman	L.	68.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000
Wonderboy	L.	68.000

NOVITA' GAMEGEAR

ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE del Mese

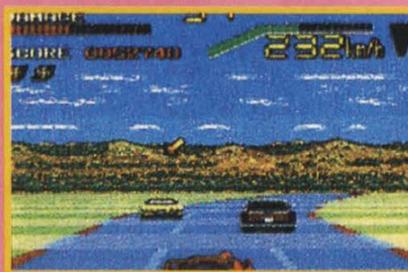
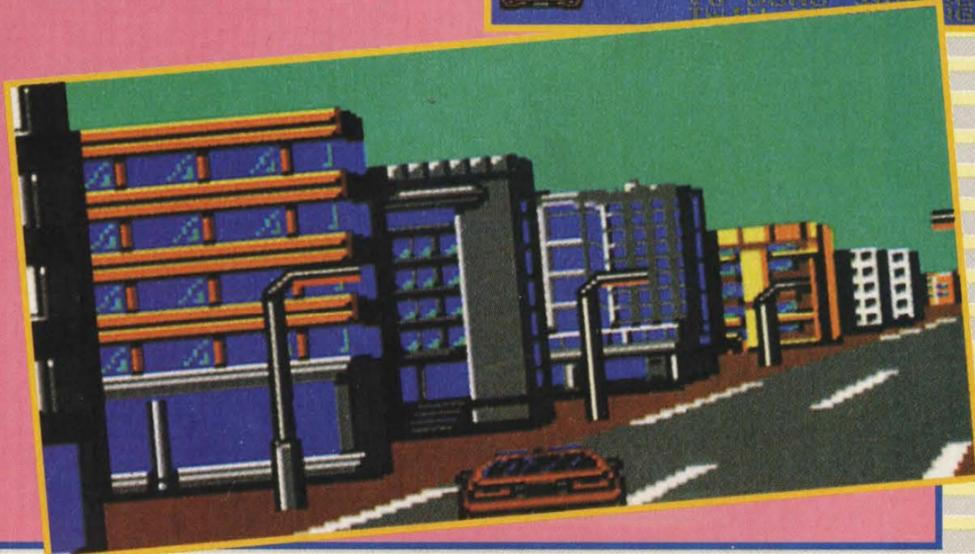
AERIAL ASSAULT	L. 39.000
HEAD BUSTER	L. 29.000
HOUSE OF TAROT	L. 29.000
RYUK '92	L. 29.000
OLYMPIC GOLD	L. 49.000

Sega City

IO CE L'HO (PROFUMATO) E TU NO

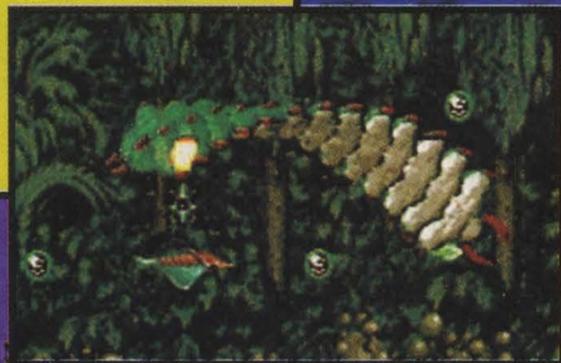
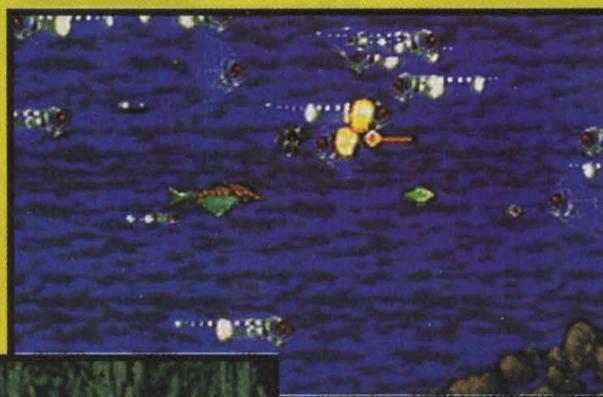
Questo vi avranno fatto pesare per mesi i possessori di SFamicom riguardo a Street Fighter II, fino a ORA! Di una ipotetica conversione per Mega CD se ne era parlato diversi mesi addietro, addirittura prima che si sapesse della versione SFamicom, ma la cosa è a quanto pare caduta nel vuoto. In compenso voci insistenti vogliono in piena fase di produzione una cartuccia da 16 Megabit contente il successone della Capcom, del cioccolato e anche una sorpresa: in effetti si tratta della Champion Edition (non che sia poi molto diversa dalla versione SF con cheat mode, in fondo). Si vocifera anche, ma qui entriamo ormai tra miti e leggende, sulla presenza di un super-joypad a sei tasti per poter utilizzare la gamma completa di mosse che sarà inclusa nella versione Megadrive.

SCUSATE IL RITARDO

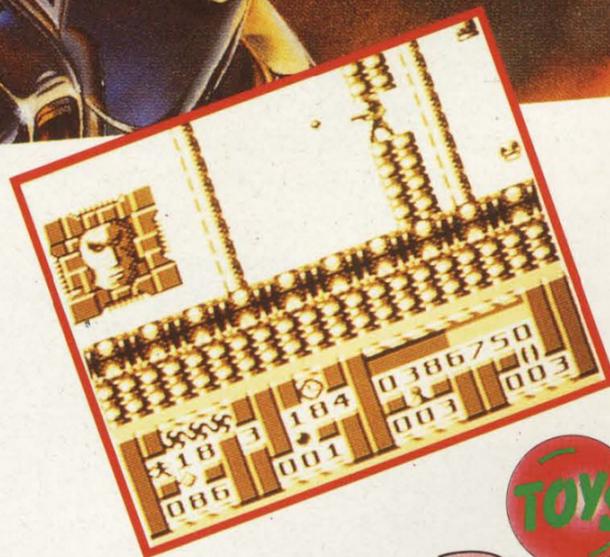
Non c'è di che, in fondo sono passati solo quattro anni dall'uscita nelle sale giochi di Chase HQ e, dopo tutto, penso che ben pochi lo ricordassero tanto da fremere nell'attesa della sua conversione per Mega Drive (quella per Master System è uscita or ora). Si tratta del solito gioco di guida a bordo delle solite fuoriserie a caccia del solito cattivone da buttare fuori strada con la solita visuale della macchina rimasta identica da Out Run a Lotus III. Ho come l'impressione che non sarà il solito successo.

GLI DEI DELLA SEGA

Agli estimatori dei Bitmap Brothers, farà piacere sapere che la Renegade ha annunciato che, dopo la pubblicazione di loro precedenti successi come Xenon 2 e Speedball 2, anche Gods e Magic Pockets, acclamati platform su Amiga e PC, vedranno la luce sulle console Sega. Speriamo solo che la serie continui, visto che ci sono in lista d'attesa giochi come l'ultima creazione Bitmap, The Chaos Engine.

CHE SCHIFO, SI MUOVE!

Bio Hazard. Tanto per cambiare uno shoot'em up originale per Megadrive, forse non nei contenuti, ma sicuramente nelle forme (repellenti) dei protagonisti: una serie di entità biologiche shifosoformi e insettoidi. La cosa non sarebbe grave più di tanto se nemici & astronavi non fossero disegnati e animati benissimo: coadiuvati da fondali adatti riescono a dare al gioco un'aspetto adeguatamente repellente. Niente paura, comunque, non dovrete toccarli, il vostro (come definirlo? Mezzo, insetto, ameba, entità? Tanto più che ne avete a disposizione quattro) è dotato di sufficiente armamento da tenerli a distanza, anche incrementabile tramite un'opportuna collezione di pod: tutti discretamente devastanti comunque. Per stomaci forti su Megadrive prossimamente, se non vi farà troppo schifo toccare il joypad.

ANTEPRIME SUBACQUEE

No, non stiamo parlando di James Pond 3: Splash Gordon, che pure dovrebbe essere in arrivo prossimamente su MD, ma di un'altro gioco che ha per protagonista una delle creature marine più simpatiche e intelligenti (è stato calcolato che abbiano Q.I. tre volte superiore a quello di un caporedattore medio)(Ehi Max! Qui c'è uno che ti prende in giro! NdAlex): il delfino. Dolphin è un titolo ancora in piena fase di programmazione, ma già per quanto è stato possibile vederne è graficamente notevole, con delle animazioni particolarmente realistiche e fluide. Il nostro delfino nuota in profondità o risale in superficie per recuperare aria (e energia) con degli spettacolari salti sulla superficie. Il gioco dovrebbe essere una specie di arcade adventure e dovrebbe esserci abbastanza da pensare, non solo da smanettare: un titolo comunque da tenere d'occhio nei prossimi mesi:

Nintendo®
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Original Nintendo Seal of Quality
TURRICAN
Tu sei Turrican, un guerriero freddo e combattivo. La tua missione? Esplorare e liberare, dalle mani di assassini sanguinari e biomutanti, la colonia di Alterra persa nello spazio. É un'impresa dura e difficile ma un gioco da ragazzi quando si è forti e a prova di proiettile.
ACCOLADE™
The best in entertainment software.™
TOYS®
LEADER
LICENSED BY SOFTGOLD GMB H. TURRICAN IS A TRADEMARK OF SOFTGOLD GMB H. © 1991 ACCOLADE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO ®, GAME BOY ™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CADARIO

SEGA CITY

ANCORA PIU' CATTIVI!

Cos'hanno in comune Robocop & Terminator con Alien & Predator? Cattiveria, edizione in formato fumetto e da oggi anche la versione videoludica. Di Robocop vs Terminator si è infatti accaparrata i diritti la Virgin: aspettate di assistere a devastanti sganassoni metallari prossimamente su Megadrive, Master System e Game Gear.
Non è che avete visto in giro una certa Sarah Connor per caso? No? Grazie per la collaborazione comunque.

OBESI

Come chiamereste altrimenti voi un gioco che vi occupa la bellezza di 16 MegaBit su cartuccia? Ebbene sì, la serie, dopo Streets of Rage 2 (che dovrebbe arrivare nei negozi a momenti, ormai) è il

turno di un RPG, Land Stalker, e di un platform, Bubsy.
Land Stalker ci arriva da quella stessa Climax che ci ha già fornito il massiccio Shining in the Darkness, non temete comunque, non si tratta di un seguito, questo gioco ha un'impostazione nettamente diversa. Anzitutto la visuale è in prospettiva isometrica, e i risultati sono di tutto rispetto, si tratta poi di una specie di arcade adventure, ma soprattutto promette un'area di gioco dalle proporzioni mastodontiche, tanto da rivaleggiare in questo con il mitico Zelda 3 per SuperNES.
Il terzo arrivato nel club è invece un prodotto "nostrano": i 16 Megabit di Bubsy della Ballistic-Accolade hanno preso le sembianze di un platform nello stile dei successoni su console o meno, da Sonic a Zool, che imperversano in questo periodo. Non sto a raccontarvi di uno scenario fatto di invasioni di Woolies del pianeta Rayon inviate dalle Regine Gemelle di Rayon, Polly e Esther a razziare di Yarnballs il pianeta Terra, anche perché la "trama" è decisamente fitta e piena di doppi sensi in inglese (e anche perché, sinceramente, non ci ho capito molto): vi basti sapere che dopo porcospini e ninja è il turno di un gattone, Bubsy. Graficamente il gioco ha quel tipico stile molto simpatico, pieno di buffi personaggi e fondali molto vari: ci sono cinque mondi suddivisi in tre livelli ciascuno, con l'aggiunta del cattivone di "fine mondo". Ma le intenzioni della Ballistic per Bubsy sono molto più ambiziose: è stato presentato come uno dei primi cartoni animati interattivi per la quantità di situazioni e animazioni del protagonista principale. In effetti Bubsy può contare su una quarantina di espressioni e particolari situazioni, come quando si scatenano zuffe tra il nostro micione e i terribili mostri alieni. La concorrenza nel campo è agguerrita, ma non si può certo dire che al protagonista manchino le unghie per lottare.

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Pensate all'intera produzione discografica di Jovanotti, all'interminabile ora di Latino, a un compito in classe di matematica o alle foto di Dave apparse sulla rivista: qualcosa di più mostruoso sta per bussare alla porta di casa vostra! (Perché? Ti hanno rilasciato? NdAlex)

Da quale testa mi converrà iniziare?

In effetti, non è molto facile iniziare la recensione di un gioco stra-conosciuto, stra-convertito, stra-amato/odiato, ecc ecc. Tuttavia mi ci sono cimentato ed è mio obbligo morale portare a termine l'arduo compito. Altrimenti Alex s'arrabbia. Premetto subito che questa eventualità mi lascia del tutto indifferente (Alex può incazzarsi fin che vuole, alle sue frustate rispondo con le mie fide ciabatte), ma era solo un pretesto per mandare avanti questo articolo, cominciato in modo decisamente infelice.
Bene, ecco a voi la storia: c'era una volta Jonathan O'Paolon, un ragazzo come tutti voi, che studiava come tutti voi (beh, diciamo meno di tutti voi), che amava lo sport come voi, la vita all'aria aperta e, naturalmente, la buona musica. Jonathan O'Paolon, però, aveva anche lui le sue croci. Una delle tante era appunto la sua vicina di casa Monique Pitte de Luque che - benché fosse una gran bella ragazza- aveva l'insopportabile difetto di ascoltare tutto il sacrosanto giorno le canzoni di Masini. E voi sapete benissimo quali possono essere le conseguenze sul sistema nervoso di un individuo simpatico, dinamico, sprizzante, giocondo e buongustaio quale poteva essere il sig. O'Paolon. Dopo qualche settimana di sopportazione, i muscoli del viso cominciarono a dotarsi di (in)coscienza propria, e presto i lineamenti del povero Jonathan subirono una spaventosa mutazione, assumendo progressivamente l'aspetto somatico di un caprone. Un ragazzo come lui non poteva certo sopportare una metamorfosi così profonda, che lo faceva scendere immediatamente all'ultimo posto nell'hit parade dei figaccioni del College, e così cercò uno stregone in grado di riportarlo alle sue condizioni di essere umano. Per sua incredibile sfortuna, piombò dritto dritto nelle mani di un ciarlatano dalle dubbie capacità magiche, ma dall'incredibile attitudine alle truffe. Costui, voleva vendicarsi di un demonio che, qualche tempo prima, aveva invocato senza ottenere la minima risposta, e che gli valse una figuraccia incredibile su Tele Studio TRE -megalitico Network internazionale, molto seguito (da chi ha un'antenna sufficientemente potente) a Vigevano City-. Il povero Jonathan fu presto convinto dalle moine del mago a cercare il demonio burlone nella valle della morte, riedizione dopo-Chernobyl della Valle degli Orti. Ad attenderlo, però, non ci sarebbero stati gli gnomi che fanno il minestrone, ma delle immonde creature che, senza il minimo motivo apparente, sembravano messe lì apposta a salvaguardare la privacy del demone (che stava facendo il mine-

E ricominciamo con gli spiedini di caprone!

SHADOW OF T

E ma allora ditelo, no?

Attenzione ai bruciori di stomaco!

mondo cosa l'Amiga fosse in grado di fare. Alla luce delle ultime realizzazioni, SOTB mostra tutti i suoi limiti, ma ciò non gli toglie comunque il merito di essere una pietra miliare nella storia del videogame e un nuovo punto di riferimento in campo grafico. Come avete notato, però, non ho mai fatto il minimo accenno alla giocabilità della sua realizzazione originale. E ho fatto bene, perché se già allora TGM avesse avuto la faccina per la giocabilità, si sarebbe meritata una bella espressione triste. Il grande pericolo di questa conversione, dunque, era quello di ricadere nella stessa situazione dell'Amiga e, perché no, del Megadrive e del Master System, due macchine profondamente diverse tra loro, ma che nei confronti di SOTB mostravano comunque delle lacune: la giocabilità per la prima e, come del resto era intuibile, l'aspetto grafico e sonoro per la seconda. Su Lynx, invece, Shadow of the Beast sembra calzare a pennello: la grafica si mantiene sui livelli di Amiga, sfrutta in maniera magistrale le capacità della console portatile, ed è pure dannatamente giocabile. Certo, la difficoltà è abbastanza elevata, ma giocare a SOTB su Lynx è molto più divertente che su ogni altra macchina. Il che non è poco. Ci troviamo dunque di fronte a una realizzazione superba, che si pone un gradino più in alto rispetto a tutte le altre, e che merita certamente il vostro acquisto. Bene, non posso che concludere con una nota di soddisfazione: dopo un inizio un po' zoppicante per questa console, le ultime realizzazioni (Hockey, SOTB...) stanno veramente rendendo giustizia alle incredibili potenzialità del Lynx.

strone. Certe abitudini non si perdono mai... NdAlex). E così, il nostro Jonathan (ribattezzato da tutti O'Capron) deve adesso penetrare nei meandri della Valle della Morte alla ricerca del demone, cercando di evitare tutte le trappole piazzate dagli improbabili "maggiordomi", raccogliendo gli oggetti più utili al suo incedere e menando pugni e calcioni quando la cosa si rende necessaria. Una volta raggiunto il demone, Jonathan dovrà picchiarlo ben benino, e farsi spiegare il metodo per ritornare -in barba a Masini- normale.

Shadow of the Beast è la conversione dell'omonimo classico su Amiga, che all'epoca fece furore per i suoi otto strati di parallasse e per la sua grafica incredibilmente curata e colorata. Il tipico gioco, insomma, che dimostrasse al

Io odio gli insetti!

Ma adesso anche i mostri fanno body building?

Paolone

PS: a causa di non so quali motivi, legati alle enigmatiche memorie del Mac, la firma sotto la recensione dell'Hockey è misteriosamente sparita. Fa niente, comunque era mia (ciao, Samantha!) (Ciao, Samantha! NdAlex) (Ciao Samantha! NdAF) (Ciao Samantha! NdBDM) (Ciao Samantha! Nd Tutta la Redazione).

Staccate la spina prima di passare...

LYNX	
GRAFICA + 8 strati di fluidissimo parallasse + uso massiccio dell'hardware dedicato	99
SONORO + Non annoia mai + Decisamente ben realizzato	85
GIOCABILITA' 80 - Forse un po' troppo difficile + Ma per questo decisamente longevo	80
PSYGNOSIS	92

THE BEAST

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

95

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6 x 4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

STARRING MICKEY MOUSE

MYSTICAL QU

Facciamo un giochino: si chiama associazione di idee. Che cosa vi viene in mente se vi dico la parolina Capcom?

Street Fighter II, ecco cosa viene in mente a me. E Super Ghouls'n'Ghos-ts. E Area '88. E Final Fight. Praticamente il meglio che c'è su Super Famicom. Attualmente solo la stessa Nintendo riesce a tenere testa alla Capcom in fatto di qualità di giochi sul suo gioiellino a 16 bit. La CAPtive COMmunications è una ditta di software che ha firmato successoni da bar del calibro di Ghosts'n'Goblins e Strider. Ha contribuito in maniera determinante a costruire la storia dei videogiochi. E non ci si stupisce affatto che ogni suo nuovo titolo sia un capolavoro.

Topolino pompiere che innaffia una palla da tennis troppo cresciuta.

La mappa del vostro percorso...

Questo Mystical Quest non fa alcuna eccezione alla regola: presenta semplicemente la migliore grafica mai vista finora su Super Famicom, battendo per-

Topolino alpinista e un sacco di neve. Ma non avrà freddo?

All'interno di un albero...

sino Super Ghouls'n'Ghosts; in poche parole, Mystical Quest è un vero e proprio cartone animato. E non mi stupisco che siate increduli, lo sarei anch'io al vostro posto. Per la verità non riesco tuttora a credere ai miei occhi. Se un gioco meritasse davvero 99 di grafica, quello sarebbe sicuramente Mystical Quest. Definizione galattica, colori da favola, animazioni da capogiro: un vero coin op. Mi chiedo quanto tempo abbiano impiegato a disegnare tutti i fondali, a riempirli di particolari, a studiarne i meravigliosi effetti cromatici che si mostrano nelle stupende tonalità dominanti in ogni livello (arancione-rosato nello schermo delle montagne, azzurro-verdemare nella foresta, grigio-blu nel castello, rosso vermiglio-giallo nelle caverne di lava). E lo sfoggio di rutilanti fantasie affascina il giocatore, le musiche superbamente orchestrate lo coinvolgono con delicatezza particolarmente atmosferica, l'azione lo trascina fino a fargli perdere completamente la cognizione del tempo.
Mystical Quest è un platform a scorrimento prevalentemente orizzontale, composto da sei livelli, ognuno suddiviso in tre o quattro stage. Voi vestite i panni di Topolino, e il vostro compito è quello di liberare il fido Pluto, misteriosamente rapito dal malvagio imperatore Pietro Gambadilegno.
Iniziate la vostra avventura armati soltanto dei vostri piedini, con cui eliminerete i nemici previo ripetuto salto sul loro groppone. Potrete inoltre raccogliere numerosi oggetti con cui interagire, i più comuni tra i quali sono

Toh, un altro cattivone di fine livello. Mi ricorda qualcuno...

Vieni qui, fiammettina bella, che ti raffreddo io!

E chiaramente i vari cattivoni di fine livello a chi assomigliano?

STARRING MICKEY MOUSE

MYSTICAL QUEST

indubbiamente dei blocchi gialli che avrete l'opportunità di scagliare contro gli avversari. Potrete raccogliere e scagliare anche gli avversari stessi, naturalmente dopo averli storditi, e il vostro "lancio del nemico" potrà anche dar luogo al tipico strike da bowling come in Super Mario IV.

Avrete la possibilità di raccogliere, tirando le cordicelle di misteriosi scatoloni dorati, energia extra e monetine, con cui comprare utili oggetti in alcuni negozi, nascosti in quadri segreti all'interno di ogni livello. E non sarà sempre un'impresa facile riuscire a trovarli.

Dopo aver completato il primo livello, all'inizio di ognuno dei tre successivi, vi verranno dati degli speciali costumi che forniranno al nostro Topolino delle particolari abilità. Quello del mago, per esempio, gli permetterà di scagliare delle scie magiche di intensità variabile col sistema Pulse Beam alla R-Type; quello del pompiere gli metterà a disposizione un potente getto d'acqua con cui eliminare i nemici o spostare dei blocchi di un colore particolare (e non specifico ulteriormente); quello dell'alpino gli darà la possibilità di lanciare una corda con rampino, da usare a mo' della frusta di Indiana Jones.

I mostri di fine livello poi, presenteranno talvolta spettacolari effetti di rotazione o zoomata tipica del Mode 7 famicomiano, e valga come esempio l'uccellaccio di montagna che vi si getterà addosso in picchiata, nel tentativo di farvi perdere l'equilibrio.

Se vogliamo trovare difetto al tutto (giacché non ci sono rallentamenti evidenti, forse qualcuno tanto leggerissimo quanto rarissimo, e comunque un'infinità di meno in confronto a Super G'n'G) potremmo evidenziare la longevità piuttosto nella media. L'area di gioco, infatti, non è vastissima e rappresenta, a

Alla Tarzan vi muovete tra i

E di nuovo un piccolo Gambadilegno incappucciato.

Un altro mostro di fine livello. Questo qui non mi ricorda nessuno, ma fa male lo stesso.

Carino il soldatino di legno!

Si fanno brutti incontri sulla neve! (E il primo che asserisce che il coso tondo e peloso mi assomiglia è spacciato. NdAlex)

Deve fare decisamente freddo perché l'acqua si ghiacci appena uscita dal tubo!

occhio e croce, circa la metà di quella di Super Ghouls'n'Ghosts. Praticamente, senza mai morire una volta e saltando gli schermi segreti, la si visiona tutta in non più di mezz'ora, e questo equivale a dire che, considerando la presenza dei crediti infiniti, non lo finirete (a livello NORMAL) in più di tre giorni. Sorge spontaneo l'interrogativo: quanto lo giocherete poi? Non credo di poter fornire una risposta matematicamente precisa, è evidente che non vi prenderà più come prima, ma lo rigiocherete comunque per trovare gli schermi segreti o anche per rivivere una meravigliosa avventura. In fondo, quanto rigiocate i platform che avete già terminato? Io, personalmente, abbastanza (soprattutto la Famiglia Addams). E sono sicuro che farete anche voi lo stesso con Mystical Quest, se non altro per mostrarlo ai vostri amici, avendo prima preso la precauzione di mettervi a portata di mano un tampone imbevuto d'aceto.
Per farli rinvenire, naturalmente. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

C'è qualcuno che vuole un pomodoro?

Ecco l'interno del negozio in cui potrete comperare tutto ciò che non serve.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + inimmaginabilmente incredibile	99
SONORO + le musiche giuste + al momento giusto	95
GIOCABILITA' + soddisfacente	90
CAPCOM	95

VENDITA AL DETTAGLIO

E PER CORRISPONDENZA

GET READY!

Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI

☎ 051/435499

☎ 051/435537

MEGA DRIVE

Aecade Power Stick	L.	89.000
Convertitore JAP/ITA	L.	25.000
Joypad a infrarossi (senza cavo)	L.	59.000
Mega Drive Pal + Sonic	L.	279.000
Mega Drive Scart + Sonic	L.	279.000
Mega Drive Joypad	L.	35.000
Cartucce Americane		
Alien 3	L.	104.000
Acquatic Games (James Pond 3)	L.	89.000
Arcus Odyssey	L.	119.000
Atomic Runner (Chelnov)	L.	99.000
Batman	L.	94.000
Batman Returns	L.	109.000
Biohazard Battle	L.	99.000
Capriati Tennis	L.	104.000
Captain America	L.	109.000
Chuck Rock	L.	109.000
Crue Ball	L.	94.000
Cybercop	L.	109.000
Death Duel	L.	119.000
Gadget Twins	L.	114.000
Gods	L.	104.000
King Salmon	L.	114.000
Krusty's Fun House	L.	99.000
Leader Bord Golf	L.	99.000
Legend of Galahad	L.	104.000
Little Marmaid (La Sirenetta)	L.	89.000
Lotus Turbo Challange		TELEFONARE
Micro Machine	L.	104.000
Musha Aleste	L.	104.000
NHL Hockey 93	L.	109.000
Nhl Hockey	L.	89.000
Predator 2	L.	99.000
Pro Am Racing	L.	99.000
Rolling Thunder 2	L.	114.000
Robocod (James Pond 2)	L.	89.000
R.B.I. 4 Baseball	L.	104.000
Sonic 2	L.	109.000
Steel Talons	L.	99.000
Street of Rage 2	L.	119.000
Street Smart	L.	104.000
Super Off Road	L.	99.000
Super Volleyball	L.	79.000
Superman	L.	104.000
Talespin	L.	99.000
Taz-mania	L.	104.000
Terminator	L.	109.000
Terminator 2 - Arcade	L.	109.000
The Flistones		TELEFONARE
The Simpson	L.	99.000
Toxic Crusades	L.	94.000
Uncharted Waters	L.	119.000
Universal Soldier	L.	99.000
Usa Team Basketball	L.	99.000
World Illusion Mickey & Donald	L.	104.000
WWF Wrestlemania	L.	104.000
Young Indiana Jones	L.	109.000
Cartucce Giapponesi		
Chase HQ 2		TELEFONARE
Devil Crush	L.	104.000
F1 Circus	L.	65.000
F1 Hero	L.	89.000
F1 Super License	L.	114.000
Fantasia	L.	69.000
Mickey Mouse	L.	69.000
Power Athlete	L.	109.000
Quackshot	L.	69.000
Senna Monaco GP 2	L.	84.000
Slime World	L.	89.000
Sonic	L.	54.000
Sonic 2	L.	94.000
Splatter House 2	L.	99.000
Street of Rage	L.	69.000
Street of Rage 2		TELEFONARE
Super Shinobi 2		TELEFONARE
Taz-Mania	L.	94.000
The Mutants Ninja Turtles	L.	104.000
World Illusion Mickey & Donald	L.	99.000
Giochi per Mega CD		
After Burner 3	L.	109.000
Alesta	L.	104.000
Road Blaster-Fx	L.	109.000
Sol Feace	L.	94.000
Time Gal	L.	104.000

SUPER FAMICOM

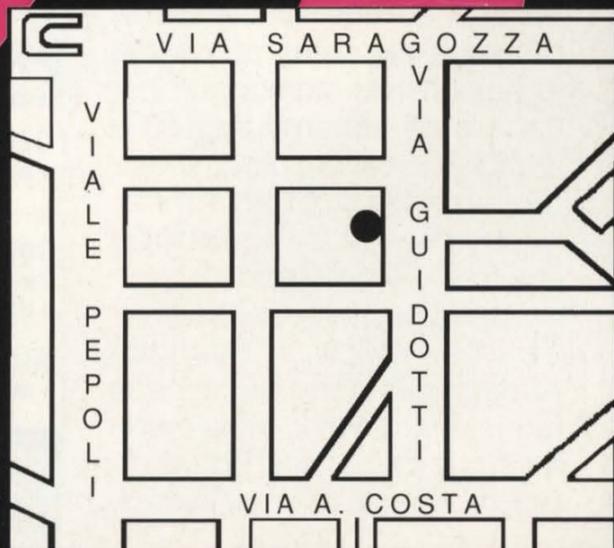
Super Nintendo Italiano	L.	399.000
Super Nes System + Super Mario World + Cavo Scart + Trasformatore 220V	L.	389.000
Super Famicom Pal	L.	419.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L.	134.000
Convertitore USA/JAP - JAP/USA	L.	40.000
(Acquistato con una cartuccia)	L.	25.000
Convertitore EURO/USA-JAP	L.	50.000
(Acquistato con una cartuccia)	L.	35.000
Joypad	L.	49.000
Cartucce Americane		
Addams Family	L.	129.000
Amazing ennis	L.	129.000
Arcana	L.	134.000
Axelay	L.	144.000
Bart' s Nightmare	L.	124.000
Bazooka Blitzkrieg	L.	119.000
Chester Cheetah	L.	134.000
Chuck Rck	L.	119.000
Cyberrspin	L.	114.000
Death Valley Rally		TELEFONARE
Desert Strike	L.	130.000
F. Zero	L.	114.000
Final Fantasy 2	L.	134.000
Final Fantasy: Mistic Quest	L.	114.000
Final Fight	L.	124.000
Fire Power 2000	L.	124.000
Gun Force	L.	124.000
Hook	L.	129.000
Imperium	L.	114.000
Irem Skin Games	L.	139.000
James Bond Jr	L.	129.000
Jeopardy	L.	124.000
Jimmy Connors Tennis	L.	124.000
Joe & Mac	L.	124.000
King of the Monsters	L.	124.000
Legend of Mystical Ninja	L.	124.000
NCAA Basketball	L.	124.000
On The Ball	L.	124.000
Out Of This World	L.	134.000
Phalanx	L.	124.000
Pushover	L.	124.000
Race Driving	L.	124.000
Rampart	L.	124.000
Road Riot	L.	124.000
Robocop 3	L.	129.000
Romance Of 3 Kingdom 2	L.	149.000
Sim City	L.	119.000
Skul Jaegger	L.	129.000
Soul Blazer	L.	129.000
Space Megaforce (Aleste)	L.	124.000
Star Wars		TELEFONARE
STG Strike Gunner	L.	124.000
Street Fighter 2	L.	164.000
Super Buster Brother	L.	129.000
Super Batter Up	L.	114.000
Super Formation Soccer	L.	119.000
Super Goal	L.	129.000
Super NBA Basketball	L.	124.000
Super Tennis	L.	114.000
The Blues Brother		TELEFONARE
Wing Commander	L.	139.000
X-Man	L.	129.000
X-zone (per Super Scope)	L.	114.000
Zelda 3	L.	129.000
Cartucce Giapponesi		
Axelay	L.	134.000
Castelvania 4	L.	114.000
Fist Of The North Star 6	L.	144.000
Gun Force	L.	129.000
Magic Sword	L.	114.000
Mickey Mouse	L.	139.000
Out Of This World	L.	139.000
Parodius	L.	129.000
Power Athlete	L.	139.000
Prince of Persia	L.	129.000
Ranma 1/2	L.	139.000
Return of Double Dragon	L.	134.000
Robo Police	L.	109.000
Rushing Beat	L.	114.000
Sky Mission (Wings 2)	L.	129.000
Sonic Blastman	L.	139.000
Street Fighter 2	L.	164.000
Super Adventure Island	L.	109.000
Super Contra Spirit	L.	129.000
Super F1 Circus Limited	L.	124.000
Super Ghoul's and Ghost	L.	114.000
Super Mario Kart	L.	139.000
Super Smash TV	L.	114.000
S.W.I.V.	L.	139.000
The Ninja Turtles 4	L.	129.000
Top Gear	L.	104.000
Volleyball Twin	L.	139.000
WWF Wrestlemania	L.	114.000

GAME GEAR

Game Gear Jap	L.	250.000
Master Converter	L.	45.000
Big Window 2	L.	49.000
TV Tuner Pal	L.	210.000
Cartucce per Game Gear		
Alien 3	L.	79.000
Batman Returns	L.	75.000
Chase HQ	L.	74.000
Chuck Rock (Usa)	L.	69.000
Donald Duck (Jap)	L.	54.000
Galaga 91 (Jap)	L.	54.000
G-Loc	L.	64.000
In The Wake Of Vampire (Jap)	L.	64.000
Indiana Jones	L.	75.000
Marble Madness	L.	74.000
Mickey Mouse (Jap)	L.	54.000
Monaco GP 2 (Jap)	L.	54.000
Olimpic Gold (Jap)	L.	59.000
Out Run Europe	L.	79.000
Popils	L.	69.000
Predator 2	L.	79.000
Prince Of Persia	L.	79.000
Sonic (Jap)	L.	59.000
Sonic 2	L.	79.000
Spider Man	L.	79.000
Street Of Rage (Jap)	L.	64.000
Super Smash TV	L.	79.000
Taz-mania	L.	79.000
Terminator	L.	74.000
The Majors	L.	79.000
The Simpson (U.S.A.)	L.	79.000
Wimblendon Tennis	L.	64.000

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

AMIGA E PC

DISPONIBILI HARDWARE E ACCESSORI ED IL MIGLIORE SOFTWARE ORIGINALE PER GIOCARE.

PER LA VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA SEGUIAMO I SEGUENTI ORARI: LUNEDI' DALLE 13 ALLE 19 DA MARTEDI' AL SABATO DALLE 11 ALLE 19.

GET READY!

di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

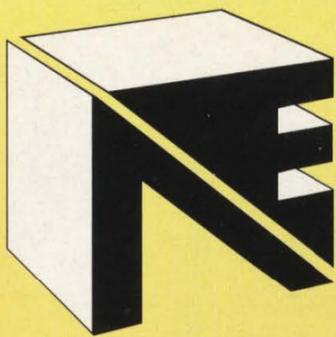
Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Titolo	Prezzo
AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S	
SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

Titolo	Prezzo
BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

ALLA NEWEL I MIGLIORI PREZZI !!!

ADATTATORE EURO -JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI, DIVERTENTE!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!
L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

SONIC 2 THE HEDGEHOG

92

GIOCATORI	2
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Sonic, che si staglia contro il sole, in conversazione con un cavalluccio marino!

Il simbolo della Sega è finalmente tornato su Megadrive a riconfermare la sua immagine di platform superveloce: riuscirà Sonic 2 a scalzare dal cuore dei possessori di Megadrive il primo episodio della serie? Boh.

Riassumiamo: Sonic, per quei due-tre che non lo sapessero (sempre gli stessi, probabilmente, che non sanno chi è Pacman, non sanno chi è Mario e che di solito danno una grandissima mano a noi redattori permettendo di scrivere un sacco sui soggetti più disparati e scontati, essendo virtualmente digiuni di qualsiasi argomento), è un vivace porcospino blu dall'aria particolarmente intelligente e sadica, fornito di un paio di scarpe da ginnastica rosse e capace di raggiungere velocità inaudite, velocità che poi gli hanno procurato il nome che si ritrova. Nella già citata prima parte delle sue avventure, il malefico professore Ivo Robotnik rapì tutti i suoi amici trasformandoli in pericolose & ostili creature grazie a una serie di complesse armature meccaniche in grado di condizionare il pensiero. Evidentemente indispettito da questa situazione, il nostro eroe è immediatamente accorso per rimediare alla situazione, liberando i compagni e sgominando Ivo. Purtroppo però il malefico professore non aveva utilizzato tutti gli animali rapiti (che

All'ottavo livello trovate i granchi usciti da... già, da dove?

Ivo Robotnik che gioca a palla con Sonic.

E via, giù con la piattaforma all'Indiana Jones!

Facciamo una bella

Senza fare fatica, usando le piattaforme (che si muovono come le palline del famoso gioco del manager)

Oh, oh, temo di essermi fatto male...

cosa credevate fossero gli amici di Sonic, idranti? Cappelli? Distributori di Coca-Cola? Ma fatemi il piacere...): una buona parte

di questi infatti sono stati imprigionati in speciali container sparsi per ogni dove, container che il nostro amico azzurro ha dovuto aprire non prima di essersi scontrato con Robotnik, apparso a bordo di veicoli sempre più strani e dannosi.
Ok, questa è la trama di Sonic. E la trama di Sonic 2? Daaaaaai, raccoooontacela, faremo i braaaaavi, andremo a dormire preeeesto... E va bene, ma tenetevi forte: allora... Robotnik ha rapito gli amici di Sonic, in parte li ha trasformati in robot e in parte li ha nascosti in alcuni container sparsi un po' dovunque, e il solito porcospino li deve andare a salvare, menando ancora una volta il malefico panzone baffuto. Mazzaò, che originalità, forte, cioè... Eh, no, aspettate un attimo: questa volta sono stati rapiti più animaletti del normale (oltre agli amici probabilmente ha rapito anche i semplici conoscenti), visto che questa volta è riuscito a riempire ben dieci livelli. Inoltre (e questa in effetti è decisamente una novità) questa volta è riuscita a scappare dalle grinfie del baffuto anche una volpe, chiamata Miles "Tails" Prower, anche lei capace -

Questa volta Robotnik gioca a flipper con

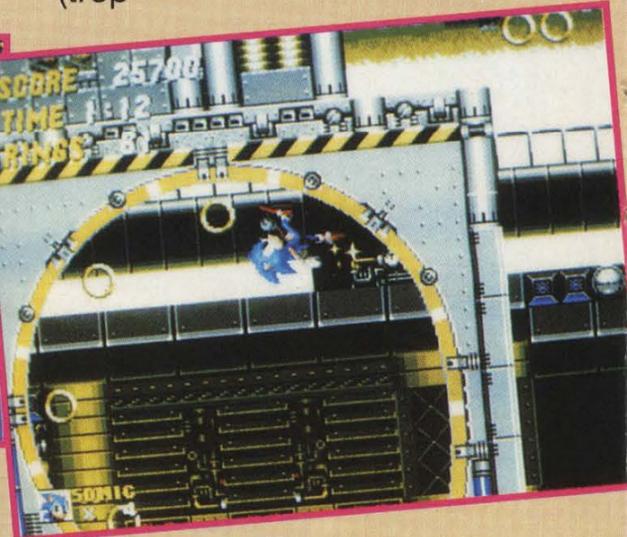
Il livello bonus assieme alla volpacchiotta.

Di pedana in pedana...

Cosa ha ordinato, signore? Frittata di volpe?

SONIC 2 THE HEDGEHOG

Facciamo ci una bella doccia!

guarda caso - di raggiungere velocità pazzesche in corsa grazie all'uso delle sue due code che fa roteare come se fossero eliche.
L'inserimento di Tails porta alcune piccole modifiche alla struttura-base di Sonic 2: innanzitutto, è possibile scegliere se giocare da soli o in compagnia, ovvero se farsi affiancare dalla volpe durante l'azione o utilizzare solamente uno dei due. COMUNQUE SIA (a dispetto di quello che probabilmente avrete sentito dire) non è possibile giocare "normalmente" in due contemporaneamente, visto che se si scelgono tutti e due i personaggi Tails viene sempre e comunque controllata dal computer. Dico "normalmente" perché è possibile scegliere una modalità speciale di gioco chiamata "2 Player Vs" dove Sonic e Tails devono essere controllati separatamente da due giocatori e si affrontano per quattro livelli - scopo della competizione, raccogliere più anelli dell'avversario. In questa modalità

Facciamo a chi arriva prima, questa volta?

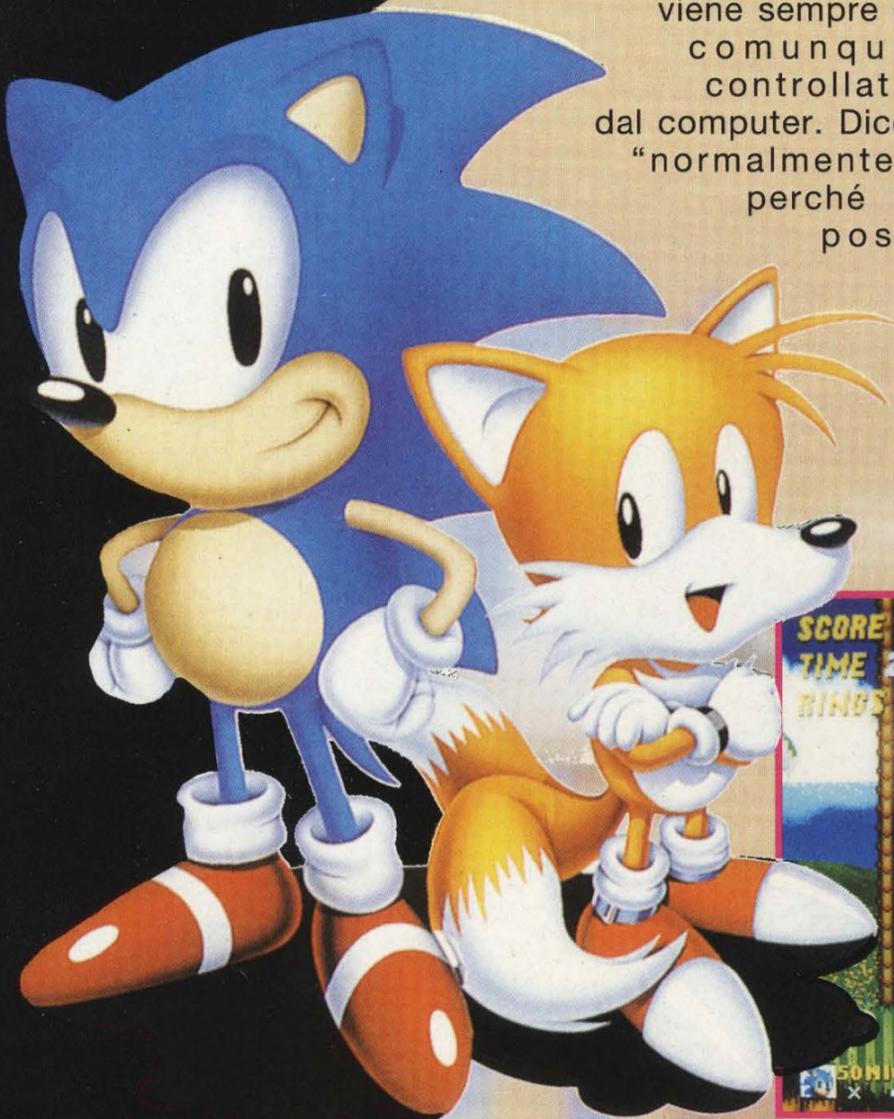
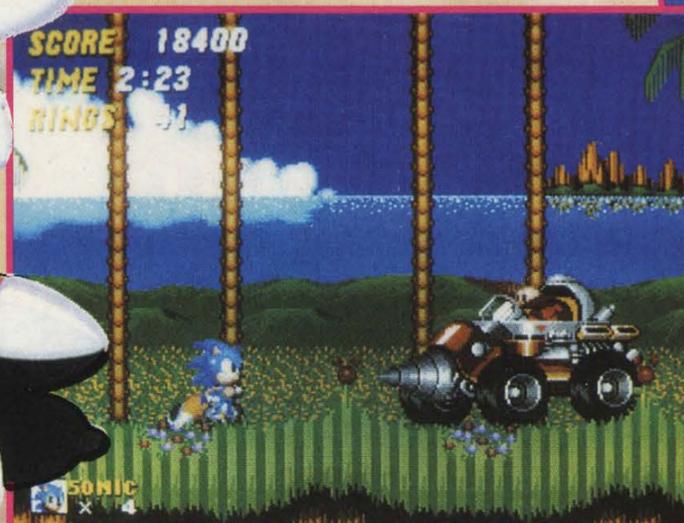
Io odio le montagne russe!

Lo schermo viene diviso a metà orizzontalmente, la grafica diventa interlacciata (troppo lungo da spiegare, comunque sappiate che una maniera di aumentare la risoluzione verticale grazie a un particolare accorgimento, e che comunque fa traballare lo schermo in maniera fastidiosissima), la visibilità peggiora (lo schermo normale viene pressato in metà

Ma è Sonic o l'Uomo Ragno?

Altro giro altro bonus.

video, fate voi) e il gioco rallenta un sacco, così che questa non si può definire esattamente "la migliore parte del gioco", anche se fa sfoggio di alcune routine

Ve l'ho sempre detto che fare autostop era pericoloso!

Ce l'ho fatta!

Il famoso versus mode, con lo schermo interlacciato.

davvero notevoli.
Altra novità sostanziale è costituita dalla sostituzione del livello bonus: il labirinto rotatorio è stato sostituito da una corsa sfrenata che ricorda vagamente Stun Runner in una specie di "scivolo" pieno di anelli e ostacoli vari con Sonic e Tails visualizzati "di spalle" in lotta - e indovinate un po': vince chi becca più anelli.

Sembra il raccordo anulare di Roma, 'sto livello.

Queste le modifiche rilevanti rispetto al primo episodio, tuttavia esistono alcuni particolari minori che possono rientrare sotto la voce "gadget": i particolari nuovi in questione sono rappresentati dalla capacità di Sonic di correre da fermo, dalla passerella "avvitata" del primo livello, rampe lunghissime nel secondo, gli elementi tipici dei flipper nel quarto (dalle palette ai respingenti, alle molle di lancio), le passerelle sospese nel quinto, le funi da tirare per aprire i passaggi nel sesto, ventilatori, scivoli, piattaforme a propulsione e "cannoni sparaSonic" nel settimo, bulloni da avvitare correndo nell'ottavo e così via. Alcune trappole possono poi venire attivate da Tails (se si gioca "in due" da soli), che di tanto in tanto si fa un giretto, prima che voi le possiate vedere, con risultati alterni: può darvi una mano, ma può anche ficcarvi nei guai - comunque vada Tails non può morire.

Interlacciato due: la sfida continua...

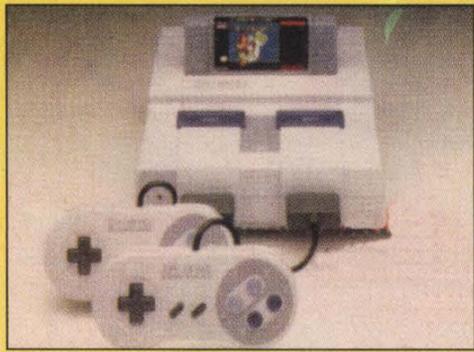
Ok, adesso sapete com'è Sonic 2. Ovvero? Beh, più che Sonic 2 lo potremmo chiamare Sonic +, visto che innovazioni radicali non ce ne sono. La formula rimane sempre quella, solo è migliorata la tecnica di programmazione, così come la grafica in genere (quella del primo livello no, ma va bene lo stesso) e i quadri sono aumentati - sembrano anche più grandi, ma non ci giurerei. E allora, come mai solo "92"? Il primo episodio ha preso di più (penso)! Beh, sostanzialmente perché giocare due volte lo stesso identico gioco con qualche piccola modifica non è l'ideale (volendo si potrebbe ribattere che anche Mario ha lo stesso problema, ma io sono notoriamente di parte e soprattutto Mario varia un sacco da gioco a gioco)(evviva la sincerità. NdAlex) e Sonic è stato piuttosto sopravvalutato: dopo le recensioni entusiastiche, molti hanno ribattuto che era "troppo facile" e "un po' noioso". In effetti, il livello di difficoltà anche questa volta non è esagerato - in un'ora di partite sono arrivato all'ottavo livello (su dieci) ed è effettivamente un po' ripetitivo.
Il succo finale è questo: se non avete Sonic, buttatevici a pesce, se Sonic vi è piaciuto prendetelo in considerazione, ma se Sonic non vi aveva convinto per i succitati problemi, beh... "provatelo prima di comprarlo", e al diavolo gli altri.
Aloha.

Marco Auletta

Perché il vero Tarzan sono io!

Non è che quel tipo lì ce l'ha con te, Sonic?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite ben animati e molto belli + Fondali vari	93
SONORO + Buone musichette - Stessi effetti del primo	89
GIOCABILITA' + Semplice e godibile - Un po' ripetitivo	90
SEGA	92

SUPER FAMICOM

SUPER NES JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.289.000

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.349.000

SUPER NINTENDO (ITA)
SUPERMARIO 4
JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO TV ANTENNA
L.399.000

Titolo	Prezzo
BOXING W.CHAMP	109000
CYBER FORMULA	119000
ESO 3	129000
F1 GRAN PRIX	139000
FINAL F. GUY	159000
GOLDEN FIGHTER	159000
HOOK	149000
JOE & MAC	139000
KUNIO KUN	149000
LITTLE DEVIL	129000
MAGIC SWORD	129000
MAGICAL TARROUT	109000
PARODIOUS	149000
PRO FOOTBALL	159000
PRINCE OF PERSIA	149000
RAMNA 1/2	139000
SOUL BLADER	99000
STG GUNNER	99000
STREET FIGHT. 2'	219000
SUPER ALESTE	139000
SUPER CUP SOC.	109000
SUPER DRACULA	139000
SUPER SHANGAI	129000
SUPER VALIS	99000
TURTLES 4	139000
WONDERBOY	119000
Y'S III	109000

S-NES

Titolo	Prezzo
ADV. ISLAND	109000
BATTLE TANK	109000
AXELAY	109000
CONTRA III	109000
DOUBLE DRAGON II	119000
HOME ALONE	99000
HOME ALONE 2	109000
HOOK	109000
JOE & MAC	99000
KRUSTY FUN H.	109000
MAGIC SWORD	109000
MISTICAL NINJA	109000
PITFIGHTER	109000
ROBOCOP 3	109000
ROCKETEER	109000
SIMPSON	109000
SMART BALL	109000
SOCCER CHAMP	99000
SPANKY' S QUEST	99000
SPIDERMAN	109000
STREET FIGHTER 2	149000
SUPER SOCCER	99000
SUPER TENNIS	99000
TOP GEAR	99000
TURTLESS 4	119000
WWF	109000
ZELDA III	99000

MEGADRIVE

MEGADRIVE L.255.000

Titolo	Prezzo
ALIEN 3	99000
ALISIA DRAGON	99000
ATOMIC RUNNER	89000
BARTS VS MUTANT	99000
BATMAN RETURN	NOV
CADASH	99000
CHUCK ROCK	99000
CYBER COP	99000
FERRARI GP	99000
FIGHTING MASTER	89000
GALAXY FORCE 2	99000
GEMFIRE	119000
GOLDEN AXE II	990000
HEAVY NOVA	109000
JORDAN VS BIRD	99000
KID CHAMALEON	99000
KRUST'S HOUSE	89000
LEMMINGS	89000

Titolo	Prezzo
NHL HOCKEY	99000
PHANTASY STAR 3	139000
PIT FIGHTER	99000
PREDATOR 2	89000
RBI BASEBALL 4	99000
SMASH TV	89000
SLIME WORLD	89000
SONIC 2	NOV
SPIDERMAN	99000
SPLATTER HOUSE 2	109000
SUPER M.GP II	99000
TAZMANIA	99000
TECHMO SOCCER	99000
TERMINATOR	99000
TOKI	89000
TWO CRUDE DUDES	99000
VALIS	99000
WARSONG	99000
WINTER CHALLENGE	79000
WONDERBOY V	99000
W.C.SOCCER	89000

NEO GEO

Titolo	Prezzo
NAM 75	119000
MAGICIAN LORD	185000
RIDING HERO	185000
NINJA COMBAT	185000
SUPER SPY	185000
CYBER LIP	119000
PUZZLED	119000
L.BOWLING	119000
GOLF TOP PLAYER	185000
BASEBALL STAR PROF.	185000
SENGOKU	235000
GOST PILOTS	235000
KING O.T.MONSTER	235000
BLUES JOURNEY	185000

Titolo	Prezzo
ALPHA MISSION 2	235000
BURNING FIGHT	TEL.
LEG.O.SUCC.JOE	TEL.
CROSSED SWORD	275000
S.BASEBALL 2020	235000
EIGHT MAN	275000
ROBO ARMY	235000
TRASH RALLY	275000
FATEL FURY	275000
SOCCER BRAWL	275000
FOOTBALL FRENZY	275000
MUTATION NATION	275000
LAST RESORT	275000
FATAL FURY 2	279000

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutto il materiale da noi commercializzato.
Tuti i prezzi si intendon compresi di iva.
I prezzi possono variare senza preavviso.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARII

LYNX

720	69000
A.P.B.	69000
BASEBALL HERO	59000
BASKETBRAWL	69000
BATMAN	79000
CABAL	69000
DAEMONSGATE	69000
DIRTY LARRY	69000
DINOLYMPIC	69000
DRACULA UND.	79000
HARD DRIVING	69000
HOCKEY	69000
HYDRA	69000
KUNG FOOD	69000
MALIBU B.VOLLEY	69000
PIMBALL JAM	69000
PITFIGHTER	79000
RAMPAGE	69000
RAMPART	59000
ROADBLASTER	69000
RYGAR	69000
SCRAYPAD DOG	59000
S.T.U.N. RUNNER	69000
SUPERSKWEEK	59000
TOKI	69000
TURBO SUB	59000
VICHING CHILD	69000
WARBIRDS	59000
WORLD C.SOCCER	69000
XENONPHOBE	49000
XYBOTS	59000
ZARLOR M.	59000
LYNX CARRY CASE	39000
LYNX BAG	29000
ALIMENTATORE	19900

GAMEBOY

GAMEBOY

ADDAMS FAM.	59000
ADV.ISLAND	59000
ALIEN 3	69000
BARBIE	59000
BATMAN 2	59000
BATTLE TODS	59000
BUGS BUNNY II	59000
CENTIPEDE	59000
DARKMAN	59000
D.DRAGON 3	59000
FERRARI GP	59000
FLASH	59000
HOME ALONE "	69000
HOOK	59000
LOONEY TUNES	59000
MEGAMAN 2	69000
METROID 2	49000
NBA 2	59000
PIT FIGHTER	69000
POPEYE 2	69000
PRINCE OF PERSIA	59000
R-TYPE	59000
ROBOCOP 2	59000
ROGER RBBIT 2	59000
ROLAND CURSE	59000
SIMPSON	69000
SIMPSON 2	59000
SPANKYS QUEST	59000
SPEEDBALL 2	69000
SPIDERMAN 2	59000
TECMO BOWL	79000
TERMINATOR II	59000
T.M.N.T. II	69000
TINY TOONS	59000
TOM & JERRY	59000
ULTIMA	59000
VICHING CHILD	59000
WORLD BOWLING	69000
W.CIRCUIT	69000
W.CUP SOCCER	49000
WORLDTRIS	59000
WWF 2	59000
XENON	59000

GAME GEAR

GameGear

AERIAL ASSAULT	49000
AXE BATTLER	49000
BARTS VS MUT.	69000
CHASE HQ	59000
CHESSMASTER	59000
CHUCK ROCK	69000
CRYSTAL X.	69000
DEVILISH	59000
DONALD DUCK	69000
DRAGON C.	49000
HALEY WARS	59000
JOE MONTANA	69000
LEADERB.GOLF	59000
MARBL.MADNES.	59000
MICKEY MOUSE	59000
NINJA GAIDEN	69000
OLYMPIC GOLD	69000
OUT RUN EUROPA	69000
PAPERBOY	59000
PRINCE OF PERS.	69000
PSYCHIC W.	49000
PUTT & PUTTER	49000
RAMPART	59000
REV.DRAGON	49000
SHINOBI	69000
SLIDER	59000
SONIC	59000
SPACE HARRIER	59000
SPIDERMAN	69000
S.MONACO GP	49000
S.MONACO GP 2	59000
S.SMASH TV	69000
S.SPACE INV.	59000
TERMINATOR	69000
WIMBLEDON T.	69000
WOODY POP	39000
SOFT BAG	29000
SOFT CASE	19000
TV TUNER	189000
2PLAYER CABLE	45000
MAGNIFER LENS	29000
TRAVLER BAG	29900
WIDE GEAR	35000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sul materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

POWER

79

GIOCATORI	1 - 5
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Faceva un freddo boia quel giorno a Saronno, a Saronno fa sempre freddo. Stavo comodamente seduto sulla mia poltrona preferita a calarmi ettolitri ed ettolitri di birra in gola, avevo il rutto libero e la mia fragrantissima crostata con le cipolle a portata di mano.

Ero libero, non avevo nessun impegno, avevo appena dato le dimissioni e finalmente stavo facendo quello che da anni desideravo, NULLA.
A un tratto qualcosa irruppe nel corso dei miei pensieri, era una sensazione che avevo già provato alcune volte in passato, una sensazione che pensavo di aver rimosso dalla mia mente: noia. Stare a casa senza fare assolutamente nulla mi sconvolgeva, dovevo trovare un'occupazione, la dovevo trovare al più presto, prima di impazzire. Presi il telefono e formulai il fatidico numero. Una calda nonché sensuale voce femminile mi rispose, era la Roberta; presi immediatamente accordi per il mio arrivo (tante grazie ai miei esimi colleghi per il caldo bentornato)(prego, adesso togliti pure quei ghiaccioli dal naso NdAlex) e ora eccomi qua pronto a scrivere la prima recensione.
Bando alle ciance e vediamo di incominciare a lavorare seriamente. Dunque, Power

Lo schermo in cui "editate" il vostro personaggino.

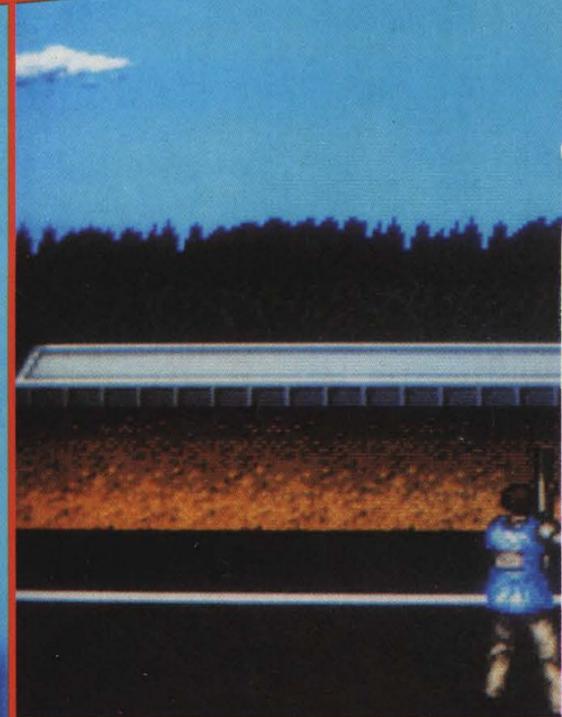
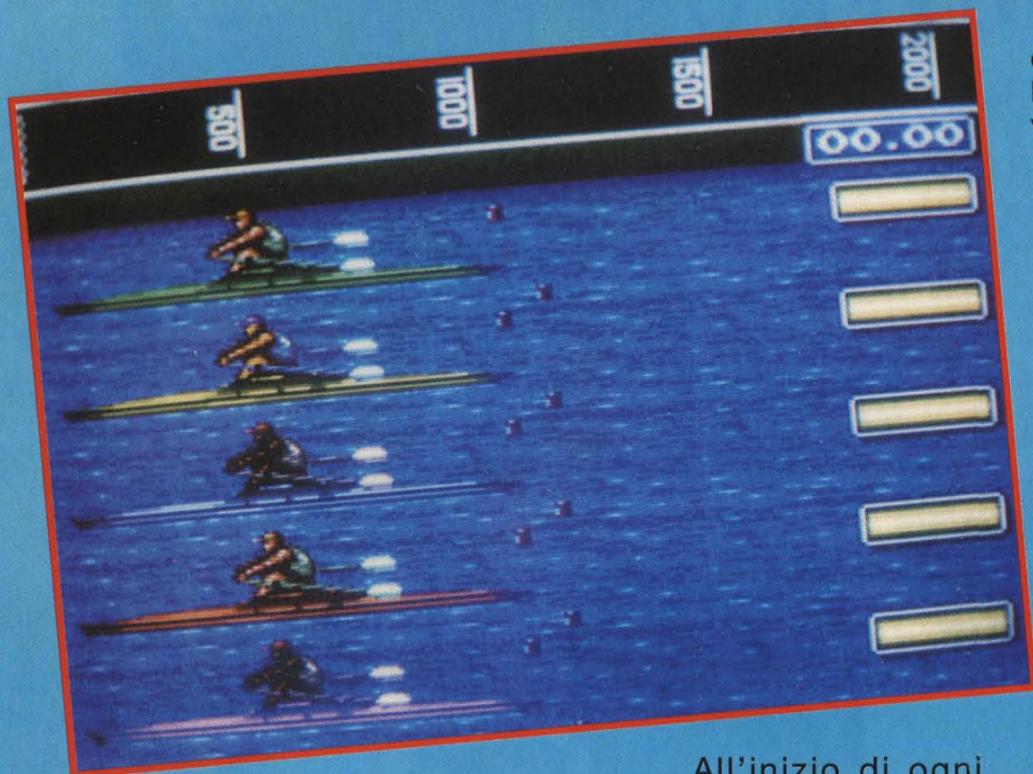
Un po' di acqua fresca e due bracciate si fanno sempre volentieri.

Sports fa parte della categoria dei giochi che nessuno vuole recensire, non che sia brutto, è solo che parlare di giochi sportivi è dannatamente frustante poiché le cose che si devono dire sono pochissime, e quelle pochissime poi sono già state dette.
Sostanzialmente P.S. è uno di quei giochi ispirati alle olimpiadi che si rifanno al collaudatissimo schema di Hyper Olympic, famosissimo coin op che ai tempi fece appassionare una grandissima schiera di videogiocatori.
Le discipline che si possono disputare sono molteplici: Shooting (tiro a segno), dove si dovrà intuibilmente sparare a dei bersagli, scegliendo fra tiro con la sagoma o al piattello; in Field si potrà gareggiare

Mmm, se scocco così difficilmente farò centro!

R SPORTS

Come da soli? E io che volevo fare gli Abbagnale!

E questi? Hanno perso le barche?

nel lancio del martello, del disco, del giavellotto, salto in alto, in lungo e vari altri tipi di competizioni. In Swimming (nuoto) potrete applicarvi in gare di stampo prettamente umido, scegliendo lo stile di nuoto a voi più congeniale. Naturalmente non finisce qui, poiché le discipline non terminano qui, continuando con Rowing e Track, dove avrete l'imperdibile occasione di trastullarvi in gare di velocità e resistenza.

All'inizio di ogni partita dovrete decidere se gareggiare in modo Olympic, dove le gare vengono disputate in giornate e secondo un ordine ben preciso; se invece sceglierete il modo Training, avrete accesso a una schermata che vi permetterà di decidere che disciplina disputare.

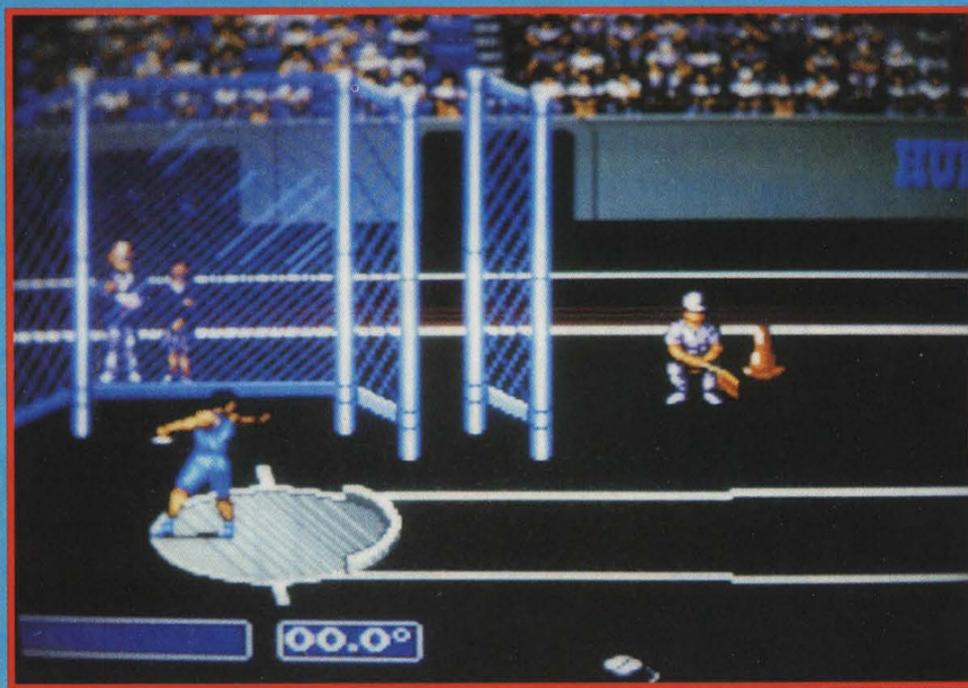
Tra le varie opzioni è disponibile anche quella di continue che vi permetterà di continuare allegramente la partita, tenendo alla larga il tipico esaurimento nervoso da game over.

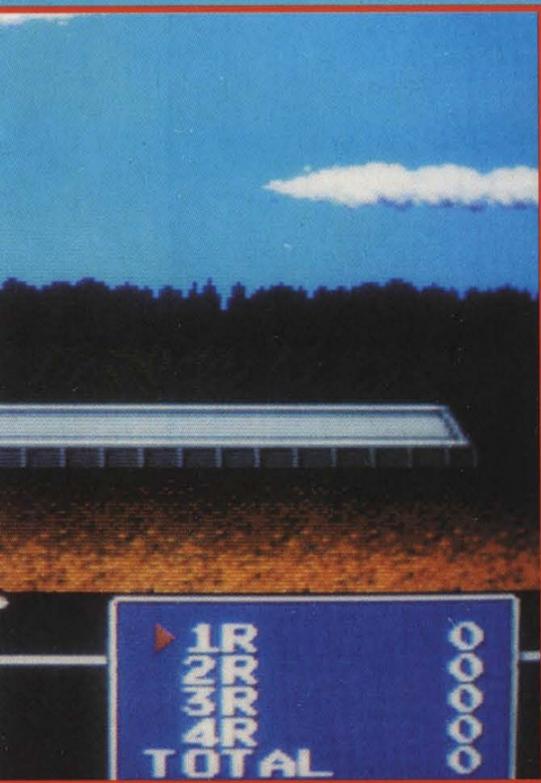
Dopo aver preso queste importanti decisioni, vi verrà chiesto di settare alcuni parametri come il numero di giocatori (per un massimo di cinque), e di ridefinire il vostro omino, modificando sapientemente un tot di parametri.

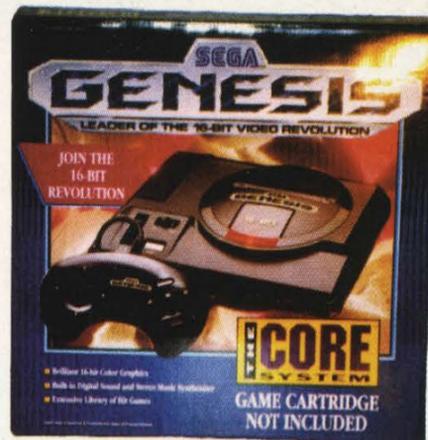
Senza ombra di dubbio, questo è uno di quei giochi che mancavano sul PC Engine, anche se non se ne sentiva per niente la mancanza.

La grafica è tutto sommato decorosa, fa sfoggio di colori brillanti usati più o meno saggiamente, anche se alle volte può dare l'impressione di essere un po' poco definita e abbastanza grezza. Per quanto riguarda il sonoro ho solo una una parola, sufficiente. La vera forza di Power Sports è la giocabilità, mediamente alta per un gioco del genere. Giocato in cinque persone questo gioco diventa veramente avvincente e dannatamente coinvolgente, mentre se lo giocate da soli potrete anche essere assaliti da un momento all'altro da quella mattacchiona della noia. Che oltretutto può essere sapientemente combattuta con un minimo di predisposizione per i giochi sportivi multievento.

Giovanni "J.J.Roy Nuke" Papandrea

E adesso aspettiamo che passi un DC-9!

Vedi mo' che tiro che faccio!

PC ENGINE	
GRAFICA + Buon uso dei colori. - Alle volte risulta spartana.	76
SONORO + Molti effetti sonori sono buoni... - ... mentre altri sono penosi.	65
GIOCABILITA' + Eccellente se giocato in cinque persone. - Un po' scarsa se giocato da soli.	81
HUDSON SOFTWARE	79

*L'ARTE DEL DIVERTIMENTO E' *

COMPUTER ONE

£ 237.000

MEGADRIVE

NOVITA'

AMAZING TENNIS	119.000
AMERICAN GLADIATORS	119.000
BATMAN RETURN	109.000
B-BOMB	99.000
BARE KNUCLE 2	99.000
BIO HAZZARD BATTLE	109.000
CAPITAN AMERICA	109.000
CHAKEN FOREVER MAN	109.000
CHEKNOV	109.000
CRYING	95.000
DEATH DUEL	119.000
DOUBLE DRAGON 3	109.000
G-LOC	99.000
GAUNTLET	109.000
GEMFIRE	129.000
GEORGE FOREMAN BOX.	109.000
GOLDEN AXE 3	109.000
GREAT WALDO SEARCH	109.000
HIT THE ICE	109.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	119.000
JOE MONTANA FOOT. 3	109.000
LHX ATTACK CHOPPER	109.000
MC KIDS GLOBAL GLADIAT.	119.000
MICKEY M. & DONALD D.	119.000
NBA ALL STAR CHALL.	109.000
NHL PA HOCKEY 93	109.000
NINJA WARRIORS	109.000
PAPERBOY	99.000
POWER ATHLETE	109.000
PREDATOR 2	75.000
RAMPART	119.000
RBI BASEBALL 4	119.000
ROAD RIOT	109.000
SORCERER'S KINGDOM	119.000
STEEL TALONS	109.000
STREET OF RAGE 2	119.000
SUPER BATTLE TANK	109.000
SUPER CHASE HQ	109.000
SUPER SHINOBI(SHIN.2)	109.000
SONIC 2 (PIU' OMAGGIO)	99.000
SUPER WWF WRESTLEM.	109.000
TALE SPIN	109.000
THE ACQUAT.AMES(J.P.3)	89.000
THE FLINSTONES	109.000
TERMINATOR2 ARCADE	109.000
TERM. 2 JUDGEM.DAY	119.000
TWISTED FLIPPER	99.000
YOUG INDIANA JONES	99.000
X-MEN	109.000
WINGS COMMANDER	119.000

SONIC

MEGACD

MEGADRIVE + SONIC + MEGA CD + 1 GIOCO
£ 899.000

MENACER PISTOLA A INFRAROSSI PER MEGADRIVE + 6 GIOCHI IN OMAGGIO
£ 189.000

OLTRE 370 TITOLI DISPONIBILI A PREZZI IMBATTIBILI!!!
TELEFONATECI PER INFORMAZIONI..

OFFERTA ONE

BAHAMA SENKI	33.000
BATTLE MASTER	69.000
BEAST WRETLER	73.000
CADSH	69.000
DRAGON FURY	65.000
GLEYLANCER	79.000
GREENDOG	59.000
HONO TOKY.DODGE B.	39.000
ISHIDO	19.000
KING COLOSSUS	39.000
KRUSTY'S SUP.FUN H.	73.000
MIGHT AND MAGIC	92.000
PITFIGHTER	49.000
RBI BASEBALL 3	64.000
SANGOKISHI	26.000
SPLATTER HOUSE III	75.000
STAR FLIGHT	49.000
SUPER REAL BASKETB.	39.000
TAIHEI-KI	29.000
TWINKLE TALE	59.000

TEL. 051 343504 / 343362 / 347736

FAX 051/344906

NEO GEO + 2 JOYSTICK + MEMORY CARD + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART + FATAL FURY + GIOCO A SCELTA

£. 1.199.000

GAMEBOY + TETRIS

£. 175.000

GAMEGEAR

£. 238.000

GAMEGEAR + SONIC 2 TELEFONARE

GAMEGEAR + TV TUNER

£. 419.000

GAMEBOY NOVITA'

Titolo	Prezzo
4 IN ONE FUN PACK	59.000
ALIENS 3	69.000
BARBIE	65.000
BIONIC COMMANDO	69.000
DIG DUG	68.000
DOUBLE DRAGON 3	69.000
DR. FRANKEN	63.000
FERRARI G.P.CHALL.	65.000
KIRBY'S DREAMLAND	53.000
KNIGHT QUEST	57.000
LITTLE MERMAID	69.000
LOONEY TUNES	69.000
MOUSE TRAP HOTEL	69.000
ROCKY AND BULLWINKLE	69.000
SNOOPY MAGIC SHOT	69.000
SPEEDBALL 2	69.000
SPIDERMAN 2	65.000
SPY VS SPY 3	59.000
SUPER MARIO WORLD 2	69.000
SUPER STAR WARS	69.000
SWAMP THING	69.000
TALE SPIN	69.000
TERMINATOR 2 THE ARCADE	69.000
THE SIMPSON 2	65.000
TOM & JERRY	65.000
TOXIC CRUSAADES	65.000
TRACK 'N FIELD	63.000
HOME ALONE 2	69.000
XENON 2	66.000
WAVE RACE	49.000
WORLD CUP SOCCER	56.000
WWF SUPERSTARS 2	59.000

GAMEGEAR NOVITA'

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	45.000
ALIENS 3	79.000
BART VS SPACE MUT.	79.000
BATMAN RETURN	65.000
BATTER UP	58.000
CHASE HQ	65.000
CHUCK ROCK	65.000
DONALD DUCK	65.000
FOREMAN'S KO BOXING	49.000
G-LOCK	65.000
INDIANA JONES	79.000
LEADER BOARD GOLF	49.000
MARBLE MADNESS	49.000
OLIMPIC GOLD	75.000
OUTRUN EUROPA	75.000
PAPERBOY	65.000
POPLIS	59.000
PREDATOR 2	79.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
RASTAN SAGA	64.000
RC GRAN PRIX	69.000
SOLITAIR POKER	52.000
SONIC THE EDGEHOG	55.000
SONIC THE EDGEHOG 2	79.000
SPACE HARRIER	46.000
STREET OF RAGE	79.000
SUPER MONACO GP	49.000
SUP. MONACO GP II	59.000
SUPER SMASH TV	75.000
TALE SPIN	75.000
TAZMANIA STORY	79.000
WAKE OF VAMPIRE	69.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA - GARANZIA 12 MESI

OFFERTA ONE GAMEBOY

Titolo	Prezzo
ALTERED SPACE	35.000
ATOMIC PUNK	34.000
BALLON KID	33.000
BASES LOADED	37.000
BILL & TEDS ADV.	39.000
BILL E.NASCAR CHAL.	34.000
BOGGLE	43.000
BOXXLE II	39.000
BRAIN BENDER	38.000
CYRAID	29.000
CRYSTAL QUEST	31.000
DAEDALIAN OPUS	25.000
DR. MARIO	35.000
ELEVATOR ACTION	39.000
FIGHTING SIMULATORE	43.000
FINAL FANTASY ADV.	46.000
FISH DUDE	36.000
FOREMAN'S KO BOX.	39.000
FORTIFIED ZONE	39.000
GAME OF HARMONY	37.000
GARGIYLES QUEST	39.000
HIGH STAKES	38.000
HUDSON HAWK	39.000
INTERSTELLAR ASSAULT	32.000
ISHIDO	23.000
JEOPARDY	42.000
KID IKARUS	34.000
KUNG FU MASTER	39.000
MEGA MAN DR, WILY	38.000
METROID II	34.000
NAIL'N SCALE	39.000
NBA ALL STAR CHALL.II	45.000
NINJA BOY	39.000
PAPERBOY	39.000
PLAY ACTION FOOTB.	37.000
POWER MISSION	29.000
RADAR MISSION	34.000
RESCUE OF BOBLETTE	37.000
ROBOCOP 2	44.000
RUNES OF VIRTUE	52.000
SNEAKY SNAKE	39.000
SNOW BROTHERS	39.000
SOCCER MANIA	39.000
SOLAR STRIKER	34.000
SPANKY'S QUEST	39.000
SQUARE DEAL	39.000
STAR SAVER	32.000
SUPER RC PRO AM	38.000
SWORD OF HOPE	34.000
TECMO BOWL	54.000
TENNIS	39.000
THE FLASH	44.000
THE SIMPSON'S	39.000
TURN AND BURN	38.000
WORL BOWLING	39.000
WORLD CIRCUIT	39.000
WORD ZAP	35.000
YOSHI	33.000

10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

TEL. 051 343504 / 343362 / 347736 FAX. 051344906

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6 (+3 bonus)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

E' la prima cartuccia della tanto annunciata "100-Mega Shock Series" della SNK. Ha una capacità di ben 102 mega, e il prezzo di mercato più alto mai attribuito a un videogame per console. Sì, è un picchiaduro e stavolta è meglio di Street Fighter II!

ART OF FIGHTING

Chiappati 'sta sventola, Robert!

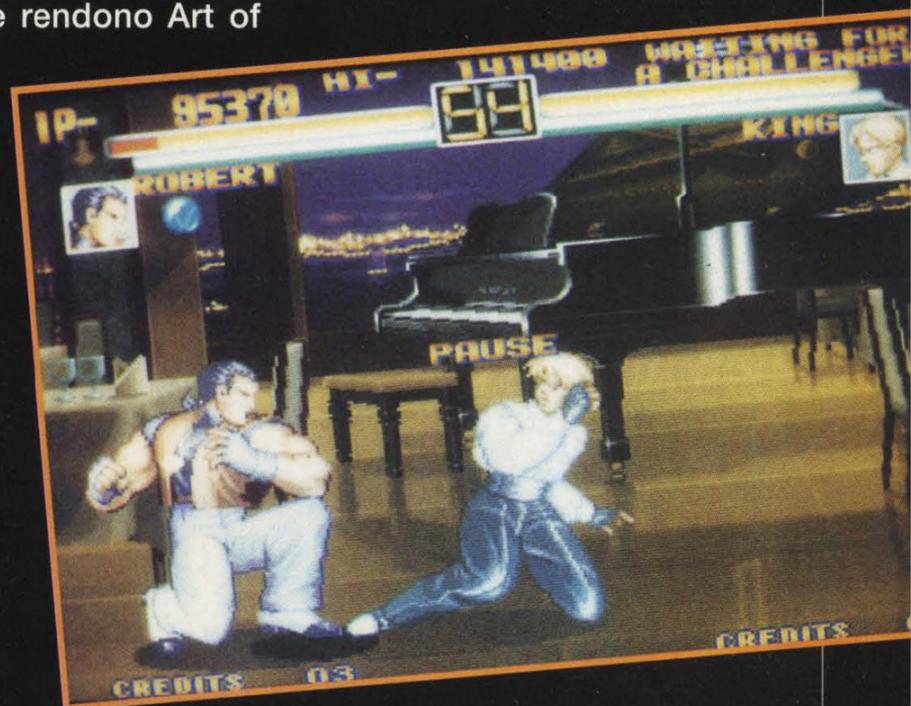
Evidentemente non può essere un'opinione dalla validità assoluta e universale, perché le opinioni, in quanto tali, non lo sono mai. Comunque, otto persone su dieci (e io tra queste) sostengono che Art of Fighting sia il miglior beat'em up mai programmato nella lunga e travagliata storia dei videogiochi, e ben 10 persone su 10 ne riconoscono l'indiscussa superiorità, a livello assoluto, sul piano tecnico/grafico.

No grazie, non compero sigari, Mr. Big.

Beh, non è certo cosa da poco il considerare che Art of Fighting è innanzitutto la cartuccia con più memoria tra quelle mai prodotte su qualsiasi console, poi è lapalissiano il notare che le capacità hardware del Neo Geo a tutt'oggi non hanno rivali; ne risulta, quindi, che prima o poi sarebbe uscito qualche beat'em up che avrebbe fatto da incontrastato imperatore, ed essendo Street Fighter II su Super Famicom quasi uguale a quello da bar, ed essendo quello da bar il miglior (fino a prima di ora) beat'em up di tutti i tempi, se ne deduce che Art of Fighting, che è meglio di Street Fighter II da bar, ne batta anche la conversione famicomiana e si pigli la palma da Re dell'universo videoludico, almeno per il momento e con le eccezioni opinative che ho esposto all'inizio dell'artico-

Ma non vi ricorda qualcuno quel militare?

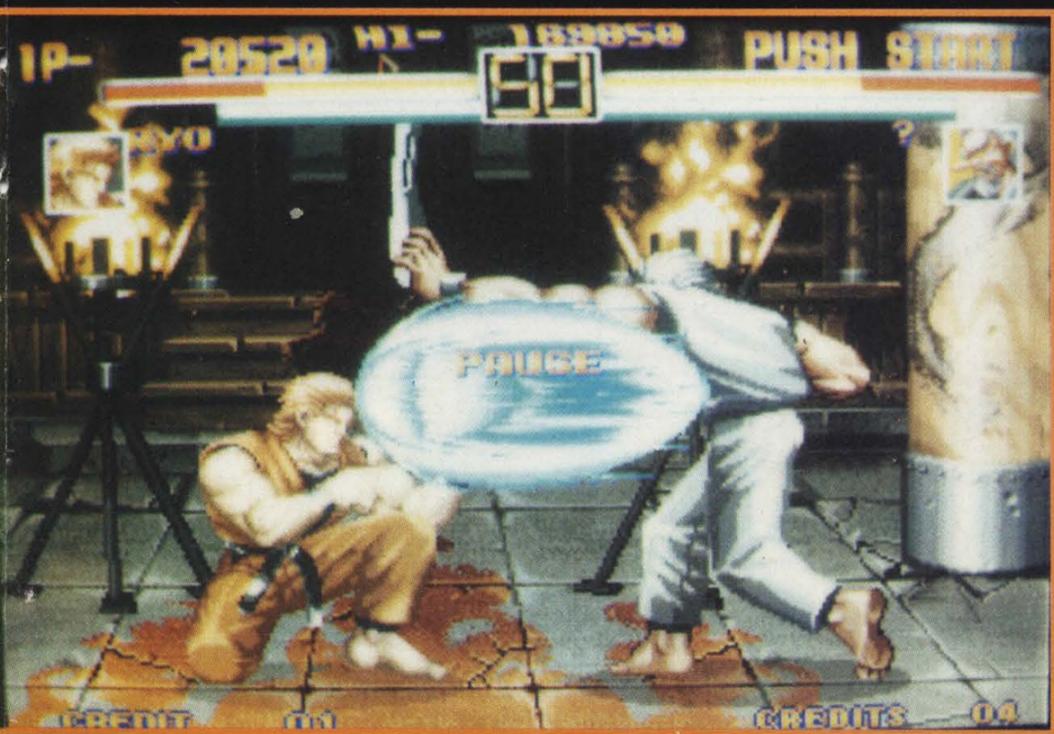
lo.
Mi domanderete allora perché gli ho dato soltanto 95, vero? Il motivo risiede nella stessa, mia personale, concezione di un 99. Tale voto massimo è, sempre secondo me, da attribuirsi soltanto a quei videogame che, risultando meravigliosamente realizzati senza rivali nel loro tipo di gioco, e non avendo rilevanti difetti (giacché i difettucci li hanno tutti, anche noi stessi che siamo le macchine migliori) sotto nessun punto di vista, sfruttano nel contempo la totalità (o quanto di più prossimo possa esserci) di tutte le capacità hardware della macchina su cui sono stati programmati. Adesso apparirà evidente come, pur essendo Art of Fighting il miglior gioco di lotta, 102 mega su 330 sono meno di un terzo, quindi va da sé, per i motivi prima esposti, che non posso dare 99 al 102 mega della SNK, e 95 mi sembra un voto abbastanza equo.

Per fortuna che i pugili hanno la conchiglia. O no? Beh, a giudicare dall'espressione del tipo...

Dopo avervi espresso le motivazioni delle mie decisioni, avendovi così evitato di saltare direttamente alla fine dell'articolo, dove ogni recensore mette il suo commentino, passiamo a esaminare quali sono le caratteristiche che rendono Art of Fighting così particolare.
Quello che rappresenta il principale punto a suo favore è che AoF introduce (incredibile ma vero, in un'epoca in cui non c'è nulla di nuovo sotto il sole) delle innovazioni al solito schema di combattimento tecnica/mossa segreta che è lo stesso in ogni gioco da circa quattro anni. Le novità in questione sono la presenza dell'energia mistica e il miglioramento progressivo delle caratteristiche del personaggio.
L'energia mistica presenta due vantaggi; da una parte accentua il realismo degli scontri, dall'altra aumenta il coinvolgimento e gasa maggiormente il giocatore. Mi spiego meglio: ogni personaggio è provvisto, oltre alla solita barra di energia fisica che, se consumata, porta al suo KO con conseguente fine del round, di una barra (incrementabile come vedremo in seguito) di energia mistica, che gli permette di eseguire le mosse segrete. Naturalmente l'esecuzione di ogni mossa segreta comporterà la conseguente diminuzione di un certo tot della barra, e più letale sarà la tecnica segreta eseguita maggior quantità di energia mistica verrà consumata. Questo dà maggior realismo all'incontro proprio perché era del tutto inverosimile che (in Street Fighter II, per esempio) si potessero fare mosse segrete all'infinito riducendo sovente, da una parte, gli incontri a veri e propri show di fuochi artificiali e niente di più, e, dall'altra, permettendo ad alcuni furboni di diventare praticamente imbattibili grazie a sapienti combinazioni di mosse segrete (vedasi Ryu con pal-

Provate a eliminare il buttafuori de L'Amour con una fireball e avrete una sorpresa...

Kablast! Un modo economico per farsi una messa in piega...

Questo è uno dei bonus stage. Se riuscite a staccare i colli delle bottiglie senza rovesciarne alcuna aumenterete la vostra energia mistica.

Ma allora è un vizio, quello di tirare i pugni lì, ai poveri pugili.

le di fuoco, per esempio) che non possono essere evitate e che possono continuare virtualmente all'infinito, con un risultato del tipo: se fai soltanto un minimo errore e non salti, o non ti pari in tempo, ti ammazzo senza darti alcuna possibilità di reagire (ovvero ogni volta che ti stai rialzando).
Naturalmente, in AoF, l'energia mistica, una volta del tutto consumata, può essere ripristinata fino ai livelli di partenza, e qui assisterete a uno spettacolo (davvero stupendamente realizzato!) simile a quello di Kenshiro che si carica d'energia, ma ciò vi porterà a scoprirvi del tutto e a essere in balia dell'avversario. D'altra parte (e qui sta il divertimento) potrete anche scaricare l'energia mistica del nemico, facendogli perdere la concentrazione mediante beffe, ironici inviti alla lotta, o risatine, il tutto conseguibile grazie alla pressione del tasto D (finalmente un gioco su Neo Geo che utilizza tutti e quattro o tasti).
Nel modo a un giocatore, avrete la possibilità, completando correttamente gli stage bonus, di migliorare le vostre caratteristiche, incrementando la vostra dotazione fisica, mistica, o perfezionandovi nell'esecuzione della mossa segreta più letale: un possente scudo energetico che distrugge tutto ciò che incontra (nel modo a due giocatori partirete già con le massime dotazioni). Il fatto di poter migliorare le capacità del personaggio porta il giocatore a potersi costruire una sua strategia di gioco, e soltanto la migliore vi permetterà di portare a compimento la vostra missione. Ah, già, dimenticavo di spiegarvi la storia in modo 1 player (ma ormai questa recensione l'ho scritta al contrario e resto coerente): dovrete salvare una dolce pulzella rapita da un misterioso figuro, e per farlo attraverserete la città, battendovi con tutti i migliori lottatori in cerca di informazioni. Il tutto nella più generosa abbondanza di dialoghi, scene d'intermezzo in cui vi spostate a bordo della vostra Ferrari o della fida Harley Davidson, e parlato digitalizzato, con conseguente libidine multipla di tutti noi.
In ogni scontro, oltre alle mosse normali o a quelle segrete, potrete realizzare ulteriori tecniche con opportune combinazioni dei pulsanti (e così ci siamo inventati anche le combinazioni a pulsante!). Questo rende il combatti-

Cyrano in un bel calcione volante...

Uei, grassone! Guarda che sono da questa parte!

mento più complesso, ma aumenta la dotazione di mosse e la longevità dell'interesse nel giocatore. Per ultimo vorrei dirvi che ogni scontro, caratterizzato da continue (e spettacolari) zoomate, risulta un'esperienza davvero unica e, almeno all'inizio, può dare un'impressione un po' confusionaria.

Volete un difetto per poter andare a letto tranquilli, invece di correre a rapinare il vostro rivenditore di Neo Geo? Eccovelo: i nemici da sconfiggere sono solo otto, e in modo 1 player potrete impersonare solo uno dei due personaggi (10 in tutto) tra i "buoni" della situazione: Ryo, il dragone esperto in Karate, e Robert, suo amico e tipico lottatore da strada (esaltante il suo calcio alla Ken!).

A questo punto non vi resta che decidere se rientrare nelle due persone che ritengono Street Fighter II ancora il migliore (perché dicono che l'interazione tra i personaggi è più realistica), oppure nelle restanti otto, e fare come me, che sono subito corse a comperarsi una copia di Art of Fighting. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Dopo questa prova, se sarete riusciti a rompere tutte le lastre di ghiaccio, la vostra forza verrà aumentata.

Aumentate la vostra abilità nell'usare la tecnica della fireball in questo stage.

LE ALTRE DUE PERSONE STANNO IN REDAZIONE

Tanto per dimostrare che Piermarco ha ragione a dire che le opinioni sono personali, ecco qui le fatidiche due persone che non ritengono Art of Fighting migliore di Street Fighter II: Alex e MA per esempio, o Shin e BDM o Dave e... Beh, c'è un po' di gente qui che la vede in maniera differente. Le ragioni? Cominciamo da MA: "A SF II si può combattere con personaggi molto diversi fra loro, mentre i due di Art of Fighting (anche se giocando "uno contro uno" si possono scegliere gli altri otto personaggi) sono fondamentalmente la stessa cosa, inoltre nel capolavoro Capcom c'è una maggiore varietà di mosse e - detto tra noi - lo zoom è una cavolata: la visione "a grandangolo" è sgranata, e la visione "zoomata" è guidata da un cameraman imbecille, visto che i personaggi sono quasi sempre fuori schermo. Per finire, AoF potrebbe anche essere tecnicamente migliore del coin-op di SFII, ma non della versione Champion Edition. Augh."
Stefano BDM Petrullo:"è indubbiamente meglio Street Fighter II per varietà di mosse, giocabilità e livello di difficoltà, che in questo nuovo gioco Neo Geo sembra abbastanza casuale, oltretutto lo zoom non è fatto bene!"
Emanuele Shin Scichilone:" Tra Fatal Fury, World Heroes e Art of Fighting, a mio parere, è quest'ultimo il migliore, ma nessuno dei tre regge il confronto con Street Fighter II che, anche se non vanta una così bella grafica è sicuramente più giocabile e interattivo..."
Anche secondo me AoF non è migliore di SF II. Nonostante ciò sono in una posizione molto meno estremista e vedo i due titoli equivalersi, bene o male. Ciò che uno perde con la grafica guadagna in giocabilità e ciò che l'altro perde in interattività guadagna in innovazione e grafica. Come vedete solo dopo aver visto il gioco, almeno in questo caso, potrete essere sicuri di fare la scelta giusta. Questo non vuole in nessun caso minare la credibilità o la professionalità del nostro Piermarco, ma solo darvi una prova che, anche e forse soprattutto per quanto riguarda i videogiochi, "de gustibus non est disputandum".
A voi (e al vostro portafogli) l'ardua sentenza...

Alex

NEO GEO	
GRAFICA + nulla da eccepire	95
SONORO + ottimamente realizzato + appropriato	95
GIOCABILITA' + incredibile come tutto il resto	95
SNK	95

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

The Addams Family™

Official Nintendo Seal of Quality®

Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

65

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

HOKUTONOKEN 北斗の拳 6

Premetto che non ho mai avuto l'occasione di seguire la serie televisiva, ma che sono stato (per il periodo in cui mi sono filosoficamente interessato ai manga) un estimatore del fumetto.

Alt! Prima che pensiate che sia un incompetente, sappiate che ho vinto il concorso "Quiz delle sette stelle" tenutosi due estati fa all'Aquafan di Riccione, a cura della Granata Press (l'editore italiano di Ken, appunto).
In quella felice giornata ho superato, nella selezione del quiz, ragazzi che sapevano a menadito tutti gli scontri di Ken in ogni puntata del cartoon, gente che andava in giro vestita come lui, e si era perfino disegnata le sette cicatrici (se continui a scrivere 'sta roba te le disegno io, le sette cicatrici. NdAlex).
Vi domanderete come un tizio normale come me sia allora riuscito a papparsi un anno di abbonamento gratuito a Zero e la videocassetta dell'attesissimo film, prossimamente in versione italiana, vero?

Vieni un po' qui, Falcuccio...

Scusa Raoul, non mi avevi chiesto da accendere?

Un po' grosso, questo qui. Come dici Raoul, hai mal di stomaco?

Beh, sappiate che nel quiz c'era una domandina a trabocchetto, in cui bisognava segnare giuste DUE risposte (e cioè che Lynn era SIA una carceriera, CHE una contadina), e che quasi tutti i partecipanti a quella splendida manifestazione ne evidenziarono solo una.
Comunque, mettendo da parte i vecchi ricordi gloriosi (anche perché se no i 2k e 1/2 di articolo me li pappo tutti così, e poi Alex si pappa me), questa tanto desiderata e sbavata cartuccia su Kenshiro delude MOSTRUOSAMENTE le aspettative. Non riuscite a immaginare la rabbia che ho provato, non appena ho visionato il gioco. E ho voluto finirlo tre volte, con tre personaggi diversi, prima di formulare il giudizio definitivo. Come la Toei Animation ha potuto autorizzare una simile conversione? Quanti capelli mi sono strappato, e quanti ve ne strapperete voi, immagino!
Ken 6 è un picchiaduro in puro stile streetfighteriano con soli 7 combattimenti, che vi dà la possibilità di giocare da soli o contro un amico, scegliendo tra i maggiori protagonisti delle serie televisive. La grafica presenta degli sprite grossi, ma i colori sono pessimi e le animazioni piuttosto scadenti e spesso scattose. Il sonoro è nella media, fatta eccezione per il UATTA' di Ken, che è forse la cosa migliore del gioco.

Dagli al nanetto!

Ma che mani grandi che hai!

La longevità è limitata all'arco di 72 ore, e mi sto tenendo largo con le previsioni. Le mosse dei personaggi sono realizzate mediocremente, e non sono sfruttati tutti i tasti del joypad, quando, proprio in personaggi con un'infinità di tecniche come Ken, questo sarebbe stato davvero il minimo.
Famicomiani, ascoltate l'urlo di dolore del vostro redattore (che carina rima piccina e cretina): evitate questo gioco e buttatevi a capofitto sul picchiaduro Capcomiano, così la Toei si offenderà, e magari farà subito un HokutoNoKen 7, questa volta indubbiamente migliore! Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA - pessime animazioni	70
SONORO + l'aspetto migliore	77
GIOCABILITA' - una conversione fallita	60
TOEI	65

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Dopo essere passato dall'Amiga, SOTB II sbarca sul piccolo grande mostro della Sega; sarà più facile che sulla versione Amiga? Vorreste saperlo, eh? E invece no, leggetevi prima la recensione.

Sono passati solo pochi mesi dalla mia battaglia contro il perfido Beast Mage, e ancora non mi sembra vero di essere ritornato un uomo normale (infatti... NdAlex); ma ho come un presentimento, probabilmente un rimasuglio dell'istinto che avevo nelle mie spoglie di animale. Bussano alla porta, un brivido freddo mi attraversa: nessuno fino a ora era venuto fin quassù, nella mia capanna sulla cima della montagna; vado ad aprire, è un uomo, un messaggero. Il misterioso figuro ha in mano una pergamena ingiallita e corrosa dal tempo, che sembra quasi testimoniare le vicissitudini passate dal suo portatore. Mentre con la mano destra mi accingo ad afferrare il manoscritto mi accorgo che sto tremando; sì, ho paura, ma perché? Cosa mi sconvolge? Preferisco non pensare.

Che il cielo mi fulmini se mento! (Su fa per direeee...)

Il cielo viola tende a incupire molto il paesaggio.

Quindi prendo la pergamena e vorrei invitare l'uomo che mi sta davanti a entrare, ma questi fugge senza darmene il tempo; inizio allora a leggere il messaggio, ma mi fermo alle prime righe: dice che hanno rapito mia sorella (ciao Elena!). E' stato lui, sì, lui, per vendicarsi Beast Mage l'ha portata nel lontano regno di Kara-Moon.
Devo partire, i pericoli saranno tanti, ma ce la farò, salverò mia sorella.
Il gioco in questione può essere definito un arcade adventure; il vostro scopo sarà appunto quello di salvare la vostra cara sorellina; questo però non sarà proprio facilissimo, anzi, SOTB 2 è uno dei giochi per Mega Drive più difficili a cui io abbia mai giocato.
Anche scegliendo il "modo easy" la difficoltà è mostruosa; innanzitutto avrete a disposizione una sola vita (e già qui butta male) ; a rendervi il compito più facile, comunque, non sono certo le orde di animale-

Vabbè, non è il caso di fare così, parliamone...

Forse è meglio tornare di sopra...

schi avversari, i quali vi massacreranno prima ancora che abbiate il tempo di capire cosa dovete fare.
La parte grafica va molto bene, anche se i colori sono un po' cupi (ma questo accettiamolo in quanto fa parte dell'ambientazione); lo scrolling multidirezionale è molto fluido e due livelli di parallasse bisogna dire che fanno la loro figura.

Ma è una corda o un palo?

La parte musicale invece, anche se dotata di moltissime colonne sonore, risulta cacofonica (non preoccupatevi, non è una parolaccia) e quindi decisamente poco piacevole come accompagnamento alle diverse situazioni.
La prima schermata che vedrete (dopo quella dei titoli) sarà la discretamente fornita schermata delle opzioni; qui sono annoverate infatti quelle per la scelta dei tasti, il grado di difficoltà da cui partire e le colonne sonore; fatto questo, vi troverete all'inizio del gioco e, più precisamente, in una foresta brulicante di pericoli.
Il sistema di controllo è decisamente innovativo: potrete infatti interagire con i vari personaggi del gioco (amici o nemici che siano), chiedendo loro informazioni sulla risoluzione di alcuni enigmi o sul reperimento di alcuni oggetti fondamentali per la prosecuzione del gioco.
Nella parte superiore del video potrete notare l'inventario delle armi e degli oggetti (per esempio all'inizio della vostra avventura sarete in possesso solo di una mazza snodata); nella parte inferiore destra del vostro schermo sarà visualizzata una fiala rappresentante l'energia disponibile (naturalmente, minore sarà il livello del liquido contenuto nella fiala, minore sarà la vostra energia).
Per ottenere le cose che troverete vi sarà necessario o aiutare determinate persone o combattere e uccidere determinati avversari. Questi oggetti vi saranno utili per acquistare energia, essere scambiati con informazioni, ottenere nuove e più potenti armi, ecc.
Arriviamo quindi al punto più dolente, cioè la giocabilità. Infatti, come accennato prima, la difficoltà è tale da mettere a dura prova anche i giocatori più esperti e incalliti, per cui bastano solo poche partite a frustrare il coraggioso che vi si cimenta; consiglio quindi questo gioco solo a chi ha una mostruosa stabilità mentale (o una mostruosa abilità manuale col joypad NdAlex), perché io stesso sono andato fuori di testa dopo le prime dieci (infruttuose e umilianti) partite.

Raffaele Sogni

Che bel negozietto! Un po' rustico, forse, ma bello.

Vuoi vedere che sono finito da Hansel e Gretel?

Mio Dio, come sono caduto in basso...

A quanto pare più nessuno fa niente per niente! (Adesso voglio sapere cosa vuol dire... NdAlex)

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Ben definita -Un po' tetra	85
SONORO +Molte colonne sonore -Poco orecchiabili	75
GIOCABILITA' -Troppo difficile + (Troppo difficile) ?	71
PSYGNOSIS/EOA	79

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

TEL. 051 343504 / 343362 / 347736 FAX. 051 344906

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SUPERFAMICOM
SUPER NINTENDO

DISPONIBILI OLTRE 180 TITOLI

IMPORTAZIONE DIRETTA

NOVITA'

ALIENS 3	139.000
BUTTLE BLAZE	139.000
BEST OF THE BEST	129.000
BULLS VS LAKERS	139.000
DESERT STRIKE	132.000
DRAGON'S LAIR	149.000
FATAL FURY	169.000
FINAL FANT.MYST.QUEST	125.000
HOME ALONE 2	133.000
HOOK	129.000
JAMES BOND JUNIOR	137.000
KING OF MONSTERS	125.000
MICKEY M.MYS.QUEST	145.000
MIGHT AND AMGIC 2	145.000
NBA ALL STAR CHAL.	135.000
OUT OF THIS WORLD	139.000
PHALANX	139.000
ROAD RIOT	129.000
ROCKY AND BULLWINKLE	135.000
SPIDERMAN VS X-MEN	135.000
SUPER BUSTER BROTH.	139.000
SUPER STAR WARS	TELEF.
TERMINATOR 2	139.000
THE BLUES BROTHERS	139.000
WINGS 2	129.000
WINGS COMMANDER	139.000

SUPER NINTENDO AL PREZZO PIU' BASSO D'ITALIA !!!

OFFERTA ONE

ACROBAT MISSION	89.000
ADDAMS FAMILY	89.000
ASTRAL BOUT	89.000
BILL LAIMBERS BASKT.	45.000
CAMELTRY	73.000
CASTELVANIA IV	99.000
DINO CITY	86.000
FINAL FANTASY II	89.000
FOREMAN'S KO BOXING	87.000
GRADIUS III	72.000
HOME ALONE	93.000
HYPERZONE	73.000
KABLOOEY	85.000
KRUSTY'S SUP.FUN H.	83.000
JACK NICKLAUS GOLF	79.000
JOHN MADDEN FOOTB.	79.000
LAGOON	87.000
MAGICAL TARURUTO	58.000
MAGIC SWORD	58.000
MONKEY JIRO	89.000
PACHINCO WARS	84.000
PAPERBOY	79.000
PILOTWINGS	79.000
PITFIGHTER	84.000
PLAY ACT.FOOTBALL	79.000
RAIDEN	59.000
RAMPART	85.000
ROBOPOLICE	78.000
ROBOCOP 3	98.000
ROGER CLEMES MVP	87.000
ROMANCE OF 3 KING.2	99.000
SD GUNMAN	79.000
SONIC THE BLASTMAN	86.000
SUPER OFF ROAD	83.000
ULTIMATE FOOTBALL	82.000
Y'S III	86.000

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO — CHIUSO LUNEDI' MATTINA

WIMBLEDON

80

GIOCATORI	1-2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Onestamente ho sempre provato una grande attrazione per le simulazioni elettroniche di questo fantastico sport, cosa che mi rende particolarmente critico nei confronti di ogni titolo di questo genere che non sia assolutamente perfetto, ma devo ammettere che Wimbledon non è niente male. Innanzitutto, si ha la possibilità di giocare da soli o in due (sempre che abbiate un amico dotato di Game Gear); in quest'ultimo caso è necessario scegliere se volete sfidarvi in un singolo, in un doppio, o se preferite giocare insieme un doppio contro il computer, dopodiché si passa alla selezione del tipo di campo da gioco (erba, cemento o terra battuta) e dei giocatori che volete utilizzare. Se invece giocate da soli, potete scegliere tra partite di allenamento o torneo. Per le prime volte è consigliato scegliere la prima opzione, poiché permette di acquisire una certa dimestichezza con i comandi, per poi cimentarvi in una sfida all'ultima pallina contro i più grandi campioni del mondo.

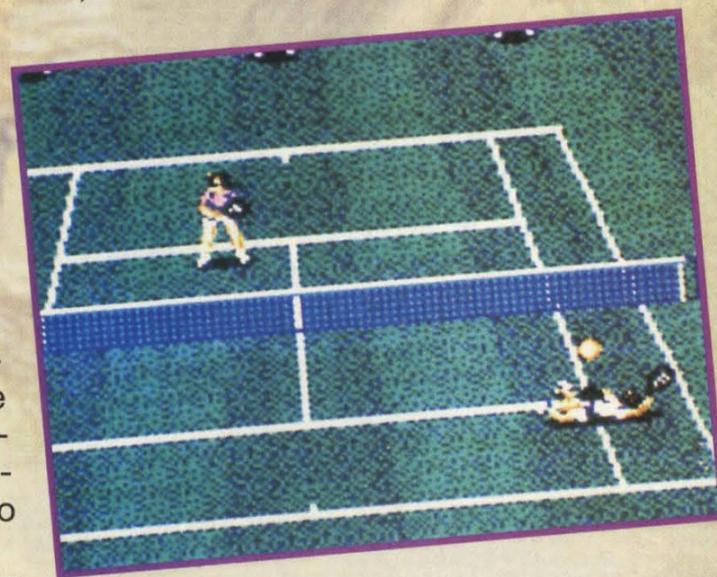
Ancora tre punti e il set è fatto!

Palla!

Cosa c'è di meglio che una bella partita a Tennis tra un feroce scontro a The Terminator e una folle corsa con il simpaticissimo Sonic? Niente!!! (Va beh, lo ammetto, non è assolutamente vero, ma mi sembrava un modo carino di iniziare la recensione...)

Nella versione torneo si ha la possibilità di "costruirsi" un giocatore: a questo scopo si hanno a disposizione quindici punti da distribuire a piacimento tra velocità, potenza e abilità. Anche i giocatori comandati dal computer possiedono queste statistiche, che vi permettono di quantificarne la forza. A questo punto le partite possono avere inizio. Il torneo è costituito da tre Open, quelli d'America, d'Australia e di Francia, e dalla grande sfida di Wimbledon. Ogni volta che disputate un partita vi vengono assegnati dei punti, in relazione al risultato ottenuto, grazie ai quali potrete aumentare le vostre abilità di gioco, simulando così l'incremento dell'esperienza. Wimbledon è stato realizzato con grande cura, sia per quanto riguarda la grafica che per la fluidità di movimento e difficilmente sarà possibile ottenere qualcosa di meglio in questo campo. Resta però un problema fondamentale, peraltro non risolvibile, causato dai limiti imposti dall'uso di una console portatile: la pallina è terribilmente piccola e riuscire a seguirla sullo schermo è, a dir poco, un'impresa assurda. Purtroppo aumentare le dimensioni della palla risulterebbe in un'inevitabile perdita di prospettiva e quindi ci si deve accontentare.

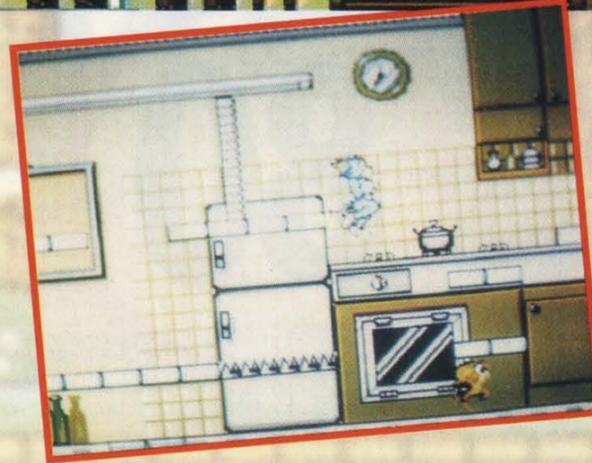
Andrea Fattori

Ci sono anche colpi spettacolari (quando riescono).

GAME GEAR	
GRAFICA + Sopra la media	87
SONORO + Effetti discreti	80
GIOCABILITA' - Chi cavolo si è fregato la pallina?	74
SEGA	80

61

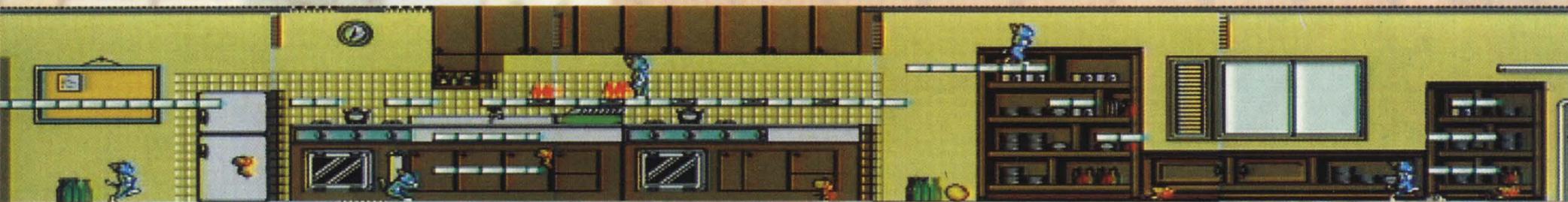
GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Tom sembra alquanto perplesso. Chi non lo sarebbe con un sacco di piattaforme disseminate per il giardino?

Improvvisamente si odono piccoli passi in lontananza e, lanciato in una corsa sfrenata, appare un topo che si infila agilmente all'interno di una fessura nel muro. Due secondi dopo arriva anche un grosso gatto, che però non passa attraverso la fessura e si schianta contro la parete. Indovinate un po' di chi si tratta?
Chi di voi non ricorda le eterne peripezie di Tom e Jerry, i celebri personaggi dei cartoni ani-

Però come mi muovo un attimino fugge a gambe levate!

Immaginate una casa molto grande, con pavimenti lucidi e mobili enormi. Dentro non c'è nessuno. O almeno così pare...

L'odio di Tom per Jerry vince anche la paura dell'acqua tipica di tutti i gatti.

TOM and JERRY

mati costantemente impegnati in una lotta per la sopravvivenza? Chi non ha mai subito l'enorme fascino delle loro spassosissime vicissitudini, dominate dalla goffaggine e dall'incredibile sfortuna del massiccio gattone? Chi di voi non ha tifato per il piccolo e malefico roditore o, come me, per il povero e bistrattato felino? Bene, poteva forse mancare la conversione di uno dei più grandi classici di tutti i tempi?
Quale possa essere lo scopo del gioco, non è difficile intuirlo: muovendo Tom bisogna cercare di catturare Jerry prima che questo riesca a mettersi in salvo, ovvero prima che raggiunga la fine del livello. In caso di successo si ha la possibilità di mangiare il malefico topo, scena che viene mostrata tramite una sequenza digitalizzata, estremamente cruda e particolareggiata... no, purtroppo stavo scherzando. In caso di successo si ha solo la possibilità di continuare il furioso inseguimento in una nuova ambientazione. Peccato!
Attraverso i vari livelli, la lotta procede senza tregua nei luoghi più strani, tutti comunque caratterizzati da un fattore comune: ogni cosa che appare sullo schermo sembra essere stata appositamente creata per infliggere più male possibile al povero gattone, compresi innocui pesci che, in circostanze normali, fuggirebbero alla sola vista di un felino. Come se questo non bastasse ci si mette anche il crudele topastro che, non contento di prendere in giro continuamente Tom, semina mine e altri ammennicoli altrettanto dolorosi lungo tutto il livello, rallentando così la corsa del proprio avversario.
Riuscire a catturare il piccolo roditore è tutt'altro che facile, soprattutto perché, grazie alla propria statura limitata, è in grado di infilarsi nei passaggi più stretti, guadagnando così un enorme vantaggio sul gatto, che il più delle volte si vede costretto a scegliere la strada più lunga e pericolosa. Anche i giocatori più esperti e accaniti troveranno pane per i propri denti.
La parte migliore dell'intero gioco è sicuramente costituita dagli sprite dei due protagonisti, particolarmente belli e somiglianti malgrado le limitazioni imposte dalla macchina. Niente male anche i fondali e lo scrolling, benché non si riesca a capire il motivo per cui case e prati sono letteralmente cosparsi di piattaforme metalliche; misteri dell'architettura moderna. L'entusiasmo iniziale, comunque, inizia a scemare fin dalla prima partita, quando ci si inizia a rendere conto della scarsa risposta del nostro eroe ai vari comandi, il che rende l'inseguimento veramente difficile e frustrante. Solo con una massiccia dose di pratica si riesce a raggiungere un buon controllo di Tom e una discreta conoscenza dei vari trucchi necessari per acchiappare il velocissimo topastro.
Tom & Jerry rappresenta un altro degli innumerevoli giochi su licenza che stanno fiorendo un po' dappertutto, caratterizzati da un nome altisonante e realizzati in maniera alquanto approssimativa; non si capisce perché le case editrici non possano sfruttare in maniera migliore le loro costosissime concessioni, realizzando prodotti che riescano a discostarsi un po' dalla mediocrità.
Se siete fan sfegatati del celebre duo, forse questo gioco potrà anche piacervi, ma non aspettatevi niente di particolare. Sarebbe stato veramente se ci fosse stata la possibilità di giocare in due, uno contro l'altro!

Andrea Fattori

Qui invece la cosa si fa sempre più difficile.

E poi si passa alle fosse piene di punteruoli (tipica cosa da trovarsi nei boschi...)

Prima provoca, il piccoletto...

Un'idilliaca passeggiata nei boschi per rinsaldare un'amicizia...

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Sicuramente la parte migliore del gioco	82
SONORO - Banale ma non orrido	65
GIOCABILITA' - Scarsa risposta ai comandi	55
SEGA	61

RETURN OF DOUBLE DRAGON

84

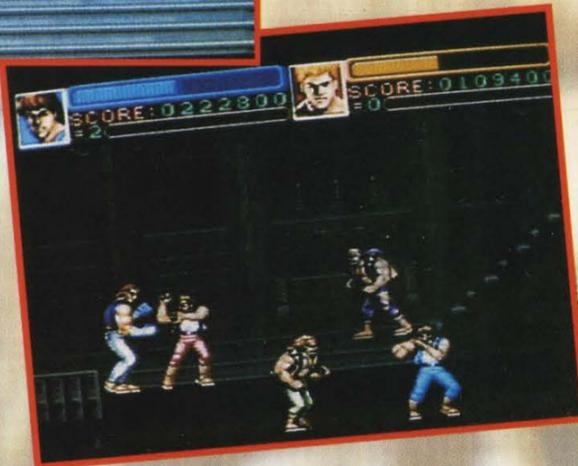
GIOCATORI	1/2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Fu il primo beat'em up con fondale interattivo, dove si potevano scagliare contro l'avversario bidoni della spazzatura, coltelli o affini. Fu seguito da innumerevoli imitazioni al bar. Convertito su tutti i formati per computer, ebbe un seguito e un altro ancora. Ora il quarto episodio viene programmato su Super Famicom: ecco a voi il ritorno di Double Dragon!

Salve, noi saremmo solo di passaggio... Ci si è rotto il camion...

Troverete da combattere anche su un camion in corsa!

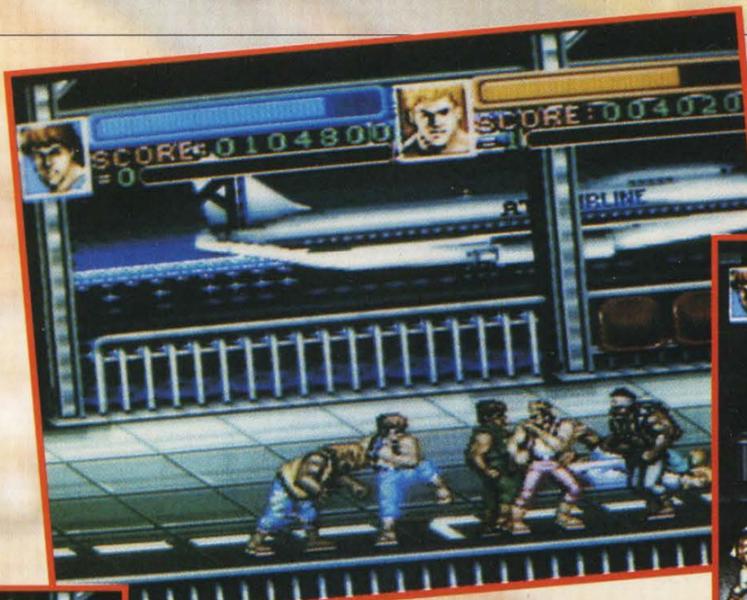
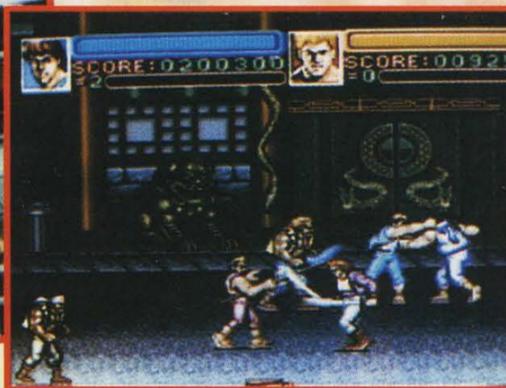
I due fratelli, Billy e Jimmy, ne hanno fatte di scazzottate, e ormai si portano dietro i loro acciacchi e la loro età, ma non li dimostrano affatto. Sempre scattanti e combattivi, caratteristiche che hanno loro valso il soprannome di Dragoni Gemelli, sono questa volta impegnati nella lotta contro una misteriosa organizzazione criminale, gli Shadow Warriors, un gruppo di trafficanti di droga che ha commesso l'errore fatale di uccidere un'affascinante donna poliziotto, amica di vecchia data dei due Dragoni Gemelli.

Ora i predatori sono divenuti prede, ma andare a caccia di tigri può essere pericoloso, e il più piccolo errore rivelarsi mortale. Billy e Jimmy lo sanno e, per l'occasione, hanno ulteriormente ampliato le loro letali tecniche di combattimento, trasformandosi in vere e proprie macchine marziali. Sarete capaci di sfruttarne le potenzialità e sgominare gli Shadow Warriors, rendendo un inestimabile servizio alla giustizia e vendicando nel contempo la memoria dell'amica vigliaccamente assassinata?

Beh, le braccia di quei signori non sono molto incoraggianti...

Il gioco è in sostanza un beat'em up a scorrimento orizzontale, che si snoda attraverso sette scenari diversi, dai ghetti fino alla lussuosa villa del boss dell'organizzazione.

Debbo confessare che non appena ho inserito la cartuccia nella console, la prima impressione non è certo stata favorevole, anzi tutt'altro.

Mi trovavo dinanzi degli sprite microscopici e ormai assuefatto a Final Fight o a Street Fighter II, avevo perso l'abitudine ai personaggi alti meno di un terzo

Gran quantità di mosse: per esempio mentre state picchiando qualcuno tenendolo per i capelli potete anche salvaguardarvi le spalle con un paio di calcioni...

Notate quello in alto a destra: "Pronto, c'è nessuno in casa?"

dello schermo. Provai quindi l'irrefrenabile istinto di spegnere e passare ad altro, ma il dovere giornalistico mi imponeva di testare a fondo il gioco, e così feci. Beh, poche volte ho modificato consistentemente il giudizio avuto dalla prima impressione: ormai abituato a visionare circa una decina di cartucce al mese, sento più o meno subito la puzza di bruciato o il fragrante aroma di una squisita pietanza. Un numero ancor minore di volte mi è poi capitato di modificarlo in meglio: è molto più facile che andando avanti a giocare scopra che non aurea sunt omnia quae fulgent, cioè che un gioco riveli la sua limitatezza di concept o una scarsa longevità, piuttosto che mi ricreda positivamente sul suo valore. Return of Double Dragon appartiene a questa sparuta categoria: visionatelo con attenzione, c'è molta più sostanza di quanto sembri inizialmente. Le animazioni sono curatissime, e l'azione, anche se non è veloce, risulta comunque fluida e godibile, permettendo un elevato numero di frame per le mosse di ogni sprite. A tal riguardo, le tecniche sono numerosissime: potrete effettuare sequenze di pugni alla Final Fight, sequenze di calci con rimarchevoli possibilità di variazione (calcio basso, angolato, ruotato e perfino uncinato), prese con conseguenti ginocchiate, gomitate, pugni nello stomaco e proiezioni del malcapitato avversario. Potrete inoltre parare, superiormente col braccio o inferiormente raccogliendo la gamba, saltare calciando nel contempo in tre maniere diverse, caricare la vostra energia mistica (mediante prolungata pressione del tasto LEFT) e rilasciarla eseguendo pugni ruotati o calcioni dall'effetto devastante. Potrete maneggiare con destrezza numerose armi: dal coltello al bastone, dal boomerang al nunchaku (davvero spettacolare l'animazione con quest'ultimo), dal masso al barile. Dulcis in fundo, vera ciliegina sulla torta, potrete, se abbastanza veloci, acchiappare il braccio dell'avversario mentre sta per darvi un cazzotto e fargli subire una serie di pugni o di calci da premio Oscar, sballottandogli la testa a destra e a sinistra, con sequenze degne di Van Damme, che andrebbero prese come esempio anche da giochi come Street Fighter II o il nuovo Art of Fighting per Neo Geo.

E' vero, resta sempre il fatto che la grafica è miniaturizzata e ricorda quella delle console a otto bit e che l'azione di gioco è quella del solito picchiaduro, ma posso assicurarvi che risulta frenetica e adeguatamente condita da musiche di contorno davvero godibili, ottimamente orchestrate, orecchiabili e, ciò che più importa "gasevolmente" d'atmosfera giusta. Quest'ultima è poi un altro elemento determinante del gioco e saranno proprio i combattimenti a fornirvela. Incontrerete una schiera di avversari variegata e resa realisticamente bene: si va dal teppista da vicolo al Karateka convinto, dal pugile alto due metri al maestro di Kung Fu, e il bello è che i nemici mostreranno una loro "personalità", parandosi o tentando di attaccarvi con tattiche e mosse diverse. E' vero, se acquistate la versione giapponese suderete più di sette camice prima di padroneggiare tutte le tecniche d'attacco e godervi realmente il gioco, perché il manuale in hiragana non vi sarà certo d'aiuto, ma vi assicuro che verrete poi ricompensati dal divertimento, soprattutto se giocate contemporaneamente in due...

Peccato, se la grafica fosse stata realizzata meglio e la longevità (leggasi lunghezza degli schermi) non fosse stata così nella media, Return of Double Dragon sarebbe indubbiamente stato un capolavoro imperdibile. Ma si sa che, coi se e coi ma, la storia non si fa. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Bravi ragazzi uno, capelloni zero.

Ma dove salti, fuori dall'ascensore?

Banzaaaiiiiiii...

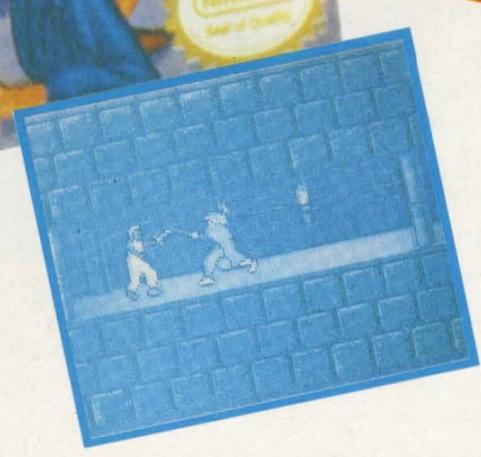
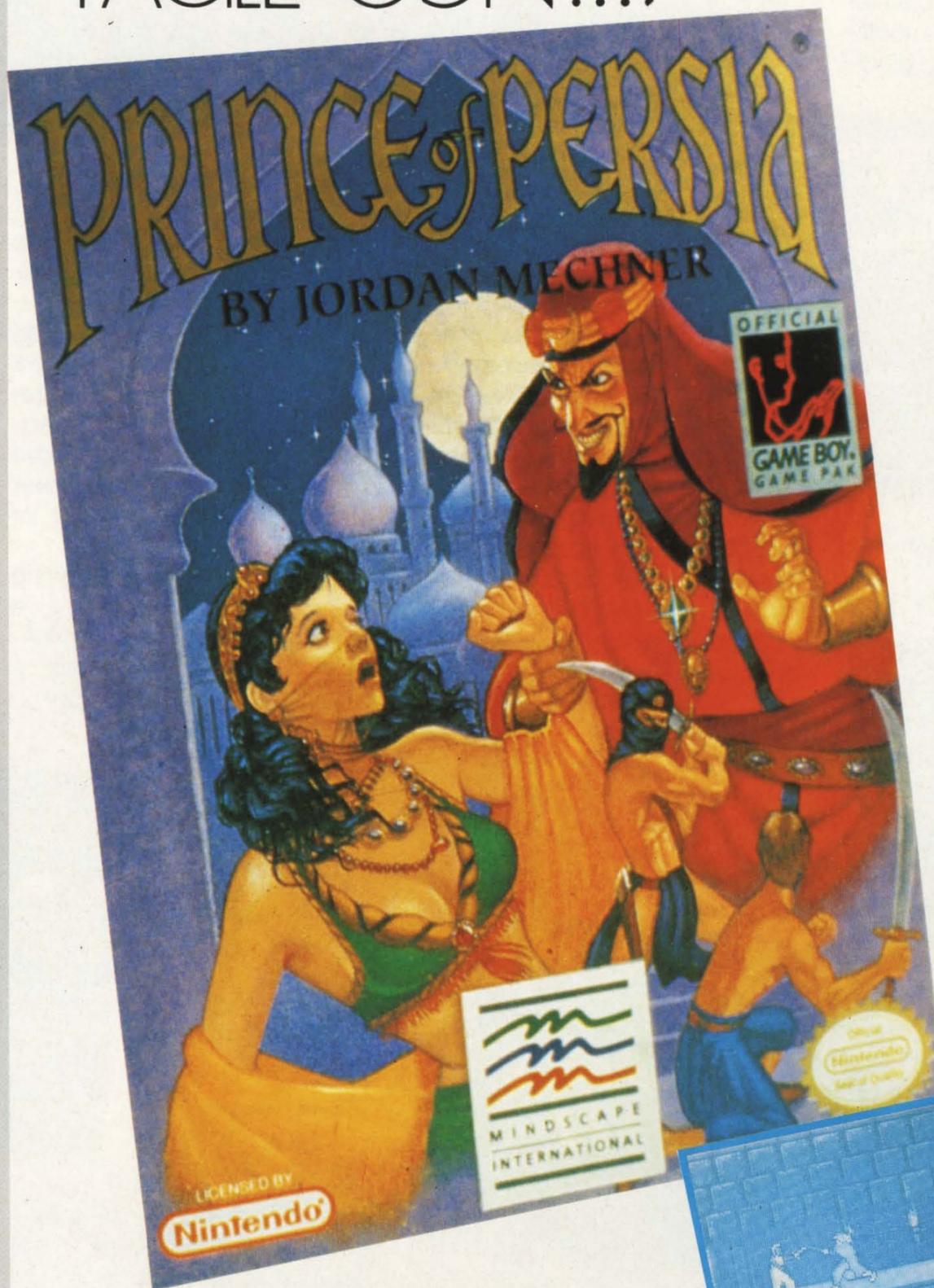
Meglio soli che male accompagnati!

Ottime animazioni, non c'è che dire.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA - mediocre il contesto globale... + Ottime, però, le animazioni.	80
SONORO + davvero notevole + appropriato.	93
GIOCABILITA' - non immediato + ma molto divertente.	80
TECHNOS	84

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Il sultano si è allontanato dai suoi domini per combattere una guerra lontana. Il suo Gran Visir si è proclamato unico reggente del trono di Persia e vuole costringere la bella figlia del sultano a sposarlo. Solo un ostacolo si frappone fra il Gran Visir ed il trono: un avventuriero straniero, all'oscuro degli intrighi di palazzo, che si è innamorato della principessa. Il giocatore veste i panni di questo spavaldo che, dietro ordine del Gran Visir, viene arrestato e gettato nei sotterranei del palazzo reale. Proprio da lì inizia il suo cammino alla volta del riscatto della bella figlia del sultano...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

SUPER OFF ROAD

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI DID DIFFICOLTA'	1

Prima di tutto un sentito grazie a Riccardo per avermi paragonato a una tenera bestiolina nella recensione di Lemmings apparsa nel numero scorso...

Investite il sacco di monete e avrete soldi in più.

Era una brutta giornata, la nebbia era scesa su tutta la città, poche persone camminavano frettolose per la strada gelata; eravamo vicini a Natale ma niente lo lasciava intendere; stava per arrivare lui, il più brutto, il più cattivo, il più affamato (in tutti i sensi!) essere che sia mai apparso sulla faccia della Terra: RicRos (ogni riferimento è puramente voluto)!
Questo essere incuteva terrore a tutti per il suo aspetto sadico e irrispettoso di tutto, ma proprio queste caratteristiche l'avrebbero portato alla sconfitta: il perfido infatti osò tagliarmi la strada con la sua scassatissima Bianchina. Non avrebbe dovuto farlo, ha dannatamente sbagliato... e sarà punito.
Preparai subito tutto, comprai uno di quei furgoni americani tanto imponenti quanto belli e veloci, mi iscrissi a una delle più famose gare automobilistiche e sfidai pubblicamente il vile.
Naturalmente accettò, convinto che "la bestiolina" non fosse in grado di opporsi: la prima gara fu molto dura, RicRos era in prima posizione tallonato da un altro concorrente. Urgeva muoversi e così cominciai a utilizzare le mie facoltà di pilota ereditate da Alex e Max; in un quarto di giro riuscì a raggiungere "il coso" e a superarlo costringendolo a uscire di pista e a ritirarsi;

Un bel tuffo nella pozzanghera tutti assieme, dai!

Attento alla discesa!

le gare del campionato erano comunque molte, ma i soldi accumulati vincendole mi servirono a potenziare il mio bolide rosso (si è un bolide, è rosso, ma per la prima volta nella storia dei videogiochi, non si parla di Ferrari!): gli add on erano veramente "potenzianti": nitro (per avere una spinta in avanti)(per l'uomo che non deve chiedere, mai. NdAlex), accelerazione maggiore, velocità maggiore, gomme ad alta aderenza, migliori ammortizzatori ecc.
Il gioco è la conversione dell'omonimo da sala giochi e, come potrete vedere dalle foto, la vista è in prospettiva dall'alto; per ciò che concerne il gioco vero e proprio sono un po' perplesso perché sono stato un grande estimatore delle versioni per computer che mi avevano colpito soprattutto per l'immediata giocabilità e l'ottimo sistema di power-up (o potenziamenti che dir si voglia) e la versione Megadrive risulta piuttosto differente: avrete molta più "libertà" di scorrazzare in giro e vi capiterà spesso di incastrarvi negli angoli della pista o addirittura di scavalcare i bordi di quest'ultima incasinandovi non poco; le musiche sono carine e i potenziamenti sono tutti presenti; graficamente rimaniamo nella media.
L'azione incalzante del coin op è stata conservata purtroppo solo in parte, ma soddisferà tutti i fan dell'originale.

Stefano "BDM" Petrullo

Iniziamo con lo scegliere qualche pezzo... da aggiungere alla macchina, no?

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Troppo piccola, poco colorata	65
SONORO + nella media	70
GIOCABILITA' + Più che sufficiente	70
BALLISTIC	70

Hook

500

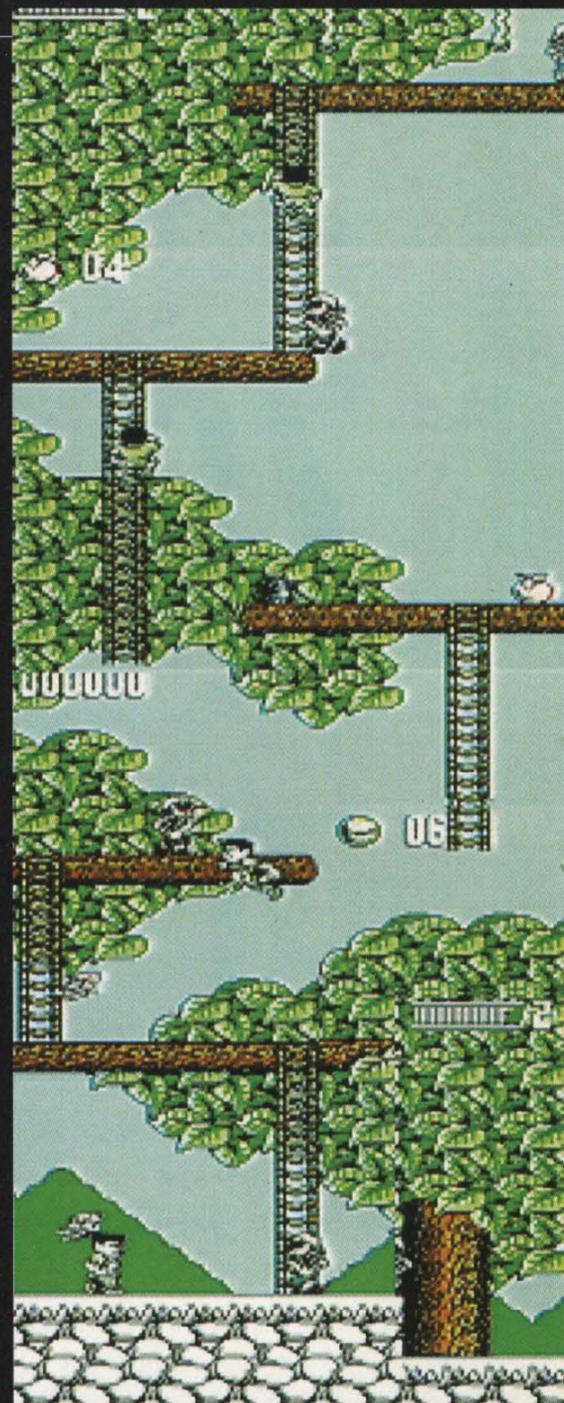
65

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

C'era una volta uno spericolato e coraggioso ragazzo che, con il suo costume verde, solcava i cieli dell'Isola Che Non C'è, combattendo pirati, indiani e, soprattutto, l'ipocrisia del mondo degli adulti. Era Peter Pan, il capo dei bambini sperduti, il giovane scavezzacollo che si rifiutava di crescere, vivendo in un magico mondo di fantasia, popolato dagli esseri più strani e dove tutto era possibile. Ma un giorno il suo bel sogno ebbe termine e il nemico giurato della realtà abbandonò la magia dell'Isola Che Non C'è per amore di una giovane ragazza.

A circa cinquant'anni di distanza, Peter è un affermato e indaffaratissimo manager americano e non ricorda nemmeno più il suo passato. Ma il destino vuole che il capo dei bimbi sperduti torni ancora una volta a solcare i cieli della magica isola della fantasia indossando il suo sgargiante vestito verde; mentre si trova in vacanza dalla vecchia Wendy, sua nonna adottiva, il perfido Capitan Uncino (Hook, per gli amici) gli rapisce i due giovani figli e li porta sul suo galeone, all'Isola Che Non C'è. Per recuperarli Peter è costretto a tornare nella sua vecchia patria, aiutato dalla fida compagna Campanellino, per sconfiggere il perfido capo dei pirati.

Purtroppo, il ricco uomo di affari che è oggi Peter non ricorda più la propria vera identità e non è assolutamente in grado di combattere i pirati; l'unica possibilità per salvare i due figli è di ritrovare il giovane sognatore che dorme dentro di lui e riacquistare i propri poteri. Per fare questo è necessario però recuperare un gran numero di oggetti sparsi per l'isola, tra cui le palline colorate in cui sono contenuti tutti i momenti felici della sua vita. L'impresa non è comunque semplice, e a renderla ancora più complessa sono i pirati di Capitan Uncino e gli stessi bimbi sperduti, che faranno di tutto per ostacolare il povero Peter.

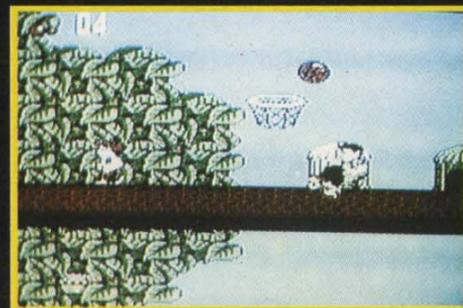
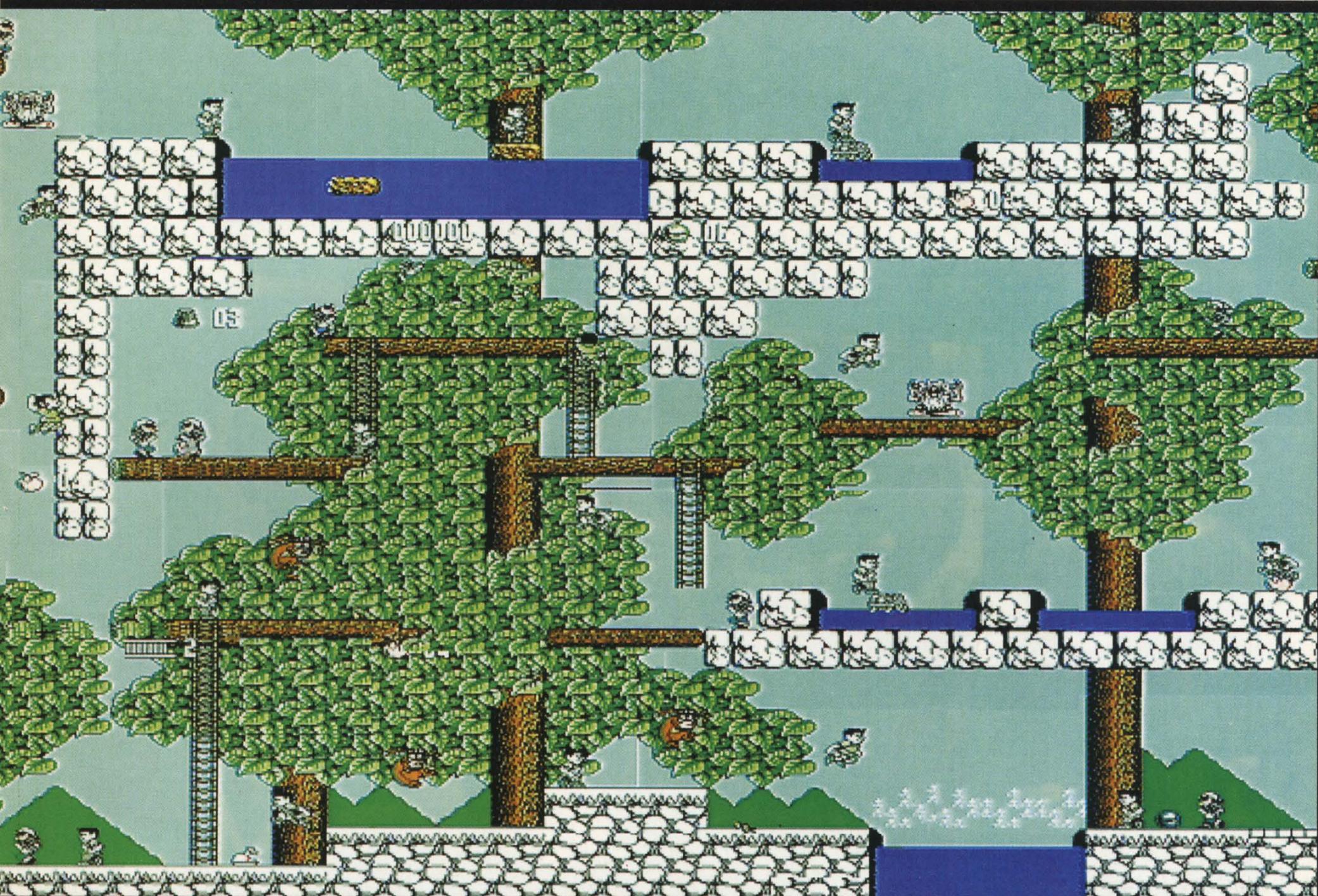
Il gioco comincia in un punto imprecisato dell'Isola Che Non C'è (dubito addirittura che esistano riferimenti geografici precisi in questo strano e assurdo mondo), da cui si può accedere a due diverse locazioni. In ognuna di queste bisogna spostarsi da una piattaforma all'altra, evitando tutti gli ostacoli naturali e non e recuperare tutti gli oggetti che vi sono dislocati, per poi raggiungere l'uscita. Ogni volta che un livello viene completato, si ha accesso a nuove locazioni, fino a quando Peter non avrà raccolto tutti i ricordi della sua infanzia. In questa difficile impresa il nostro eroe viene aiutato da Campanellino che, grazie a una speciale polvere magica, è in grado di eliminare

Questa è l'impietosa fine che vi aspetta se fallirete nella vostra missione.

Fatevi dare un passaggio dalla tartaruga.

Nelle caverne troverete veramente di tutto...

La mappa dell'Isola Che Non C'è, ove saranno segnati i vostri progressi....

Ma dove le ho buttate le palline della mia memoria!

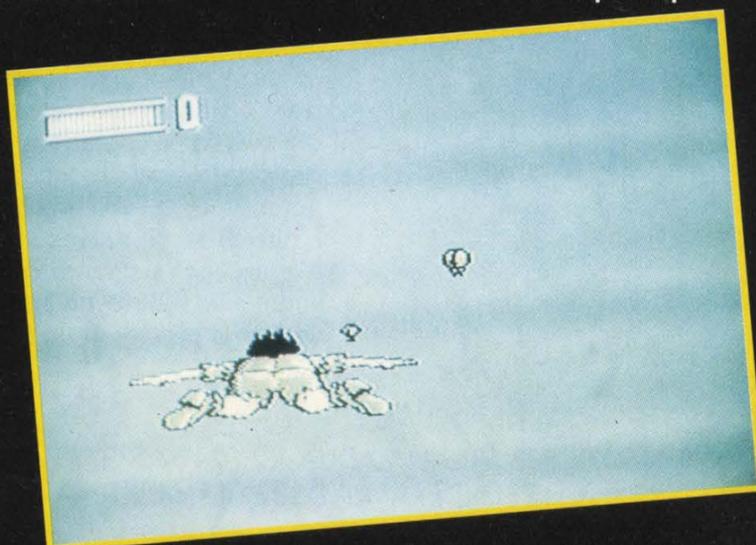
Hei, Peter, facciamo due tiri?

i pirati. Una volta conclusa questa prima fase di gioco, è necessario che l'ormai vecchio bambino dei sogni riesca nuovamente a volare e che sconfigga Rufio, nuovo capo dei bimbi perduti, in un duello con le spade. Ovviamente il combattimento non è assolutamente violento (come del resto non lo è l'intero gioco) e ogni colpo portato a segno ha l'unico effetto di staccare un bottone della camicia dell'avversario; chi resta per primo senza camicia ha perso lo scontro.
Se Peter riesce a battere Rufio, questi gli farà dono della sua spada magica, con la quale potrà finalmente affrontare il perfido Capitan Uncino. Vincere il duello con il capo dei pirati non è comunque semplice, dato che questi utilizza ogni mezzo a sua disposizione per sconfiggere l'odiato avversario, compreso il poco leale aiuto del suo primo ufficiale Smee, che cerca in tutti i modi di incatenare Peter Pan. Solo sconfiggendo Capitan Uncino i due giovani figli di Peter potranno finalmente tornare in libertà.

Hook non è certamente uno dei migliori giochi su licenza attualmente in giro, anzi... Decisamente inferiore all'omonimo adventure già da tempo in circolazione, questa nuova versione del celebre film di Robin Williams e Dustin Hoffman non brilla assolutamente né per originalità, né tantomeno per qualità grafica. Il gioco è un platform di livello mediocre, arricchito con alcune sequenze di combattimento e non riesce assolutamente a cogliere lo spirito del film dal quale è tratto. L'unica cosa che lo salva è la discreta giocabilità.

Andrea Fattori

I pirati sono disseminati per tutta l'isola

Mi sono chiesto per tutto il gioco cosa ci facesse lì in giro un santone indiano...

La sezione di volo in soggettiva vi regala qualche attimo di sparaefuggi col sedere di Peter in primo piano.

NES	
GRAFICA - Sprite bruttini - fondali abbastanza miseri	62
SONORO - Povero	53
GIOCABILITÀ + Facile da imparare - difficile da completare	75
OCEAN	65

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

BATTLETOADS™

ORIGINAL
GAME BOY™ GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

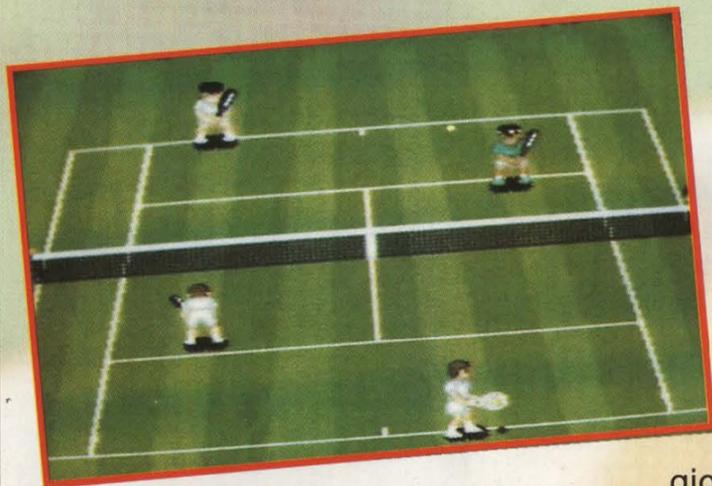
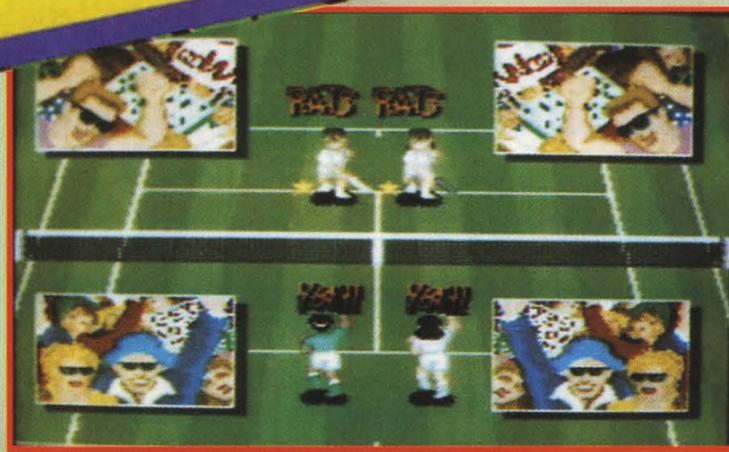
TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

SUPER TENNIS

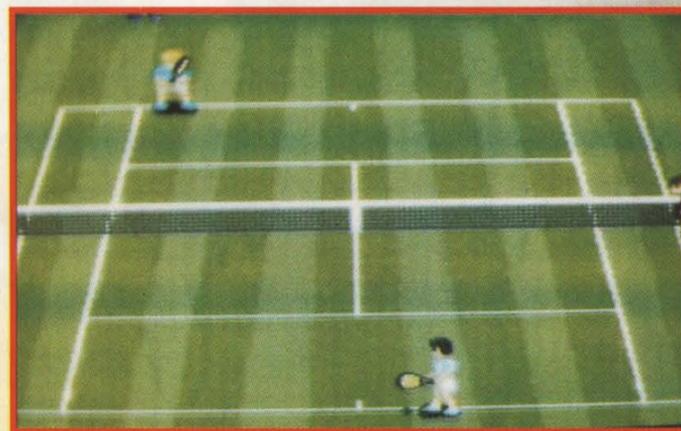
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E te pareva! N'altro gioco Super! UARRRGGGHHH! Basta! Abbiate un po' di fantasia, o programmatori! Sennò la prossima volta non vi recensisco il figlioletto!

Devo ammettere che il figlioletto è venuto su piuttosto bene. Così bene che ho io stesso deciso di adottarlo, curandolo amorevolmente insieme ai pochi altri del mio Super Famicom. Sì, ammetto che non è proprio nuovissimo (sempre se non consideriamo la versione europea, uscita assieme al Super Nintendo. NdAlex), ma resta ancora il miglior gioco sportivo (escludendo dalla categoria quelli di corse) per questa console e poi non siete forse voi lettori a chiederci tanto insistentemente di pubblicare recensioni di bei giochi, anche se un po' vecchiotti?
Super Tennis della Tonkin vi dà la possibilità di fare quasi tutti i colpi possibili di questo sport: diritto, rovescio, top spin, pallonetto, schiacciata, tiro tagliato, servizio veloce, servizio lento, servizio a effetto, determinando così un pressoché infinito numero di azioni diverse, con la risultante che ogni partita non sarà mai uguale alla precedente (la ripetitività è, a parer mio, un difetto molto comune tra i giochi di questo tipo). Potrete scegliere se impersonare uno dei campioni di due anni fa, in un range abbastanza vasto di maschi o pulzelle, e troverete i loro nomi simpaticamente storpiati. Vi sarà fornita l'opportunità di gioco contro il computer, contro un amico, in doppio contro il computer, in doppio contro un amico, in doppio con un amico contro il computer e un'opzione di gioco 1 player che vi vedrà partecipare a tutti i tornei più famosi del mondo, nella speranza di risultare primo nella classifica finale.
Per essere lapidario (dato che Alex mi dice sempre che scrivo troppo e lo spazio è purtroppo sempre tiranno)(e non solo quello... NdAlex) la grafica è buona e in stile fumettoso/rotondetto, gli effetti sonori (dal momento che i commenti musicali sono quasi del tutto inesistenti) sono davvero ben realizzati e la giocabilità è superlativa. Il tutto fa di Super Tennis il gioco di tennis migliore per qualsiasi console. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

E finalmente la meritata vittoria!

Mmm, tocca a me o al mio compagno computer?

Sfida fra due pulzelle...

Come "Ce l'hai tu la palla"! Non ce l'ho io, ce l'hai tu!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + buona anche se non eccelsa	85
SONORO + superlativi effetti sonori	93
GIOCABILITA' + Più di così è difficile fare	98
TONKIN HOUSE	95

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

THE BEACHED SURFER DUDE

Greendog

Immaginate una tranquilla e calda giornata estiva, con il mare spazzato da imponenti onde e un mucchio di ragazze carine sulla spiaggia... cosa ci può essere di meglio che qualche salto con il surf per mettersi un po' in mostra? Anche Greendog sembra avere avuto la stessa idea, ma proprio quando sta per iniziare a ingranare, un'enorme onda lo sommerge, sbattendolo su di un isola sconosciuta.

La prima cosa che il capellone biondo nota, una volta ripresosi dalla botta, è che attorno al suo collo si trova uno strano monile. Cosa diavolo starà per succedere? Alla domanda risponde prontamente una giovane e affascinante fanciulla in bikini, la quale, con fare alquanto pratico e sbrigativo, spiega al povero Greendog che quella che indossa è una collana maledetta. L'unico modo per liberarsene è riuscire a recuperare i sei pezzi che una volta costituivano l'antico surf degli antenati (sembra che gli uomini delle caverne andassero pazzi per questo sport. Hanno smesso solo quando si sono resi conto che usare tavole in pietra poteva risultare dannoso per la salute...), sparsi per le isole caraibiche e protetti da temibili guardiani.

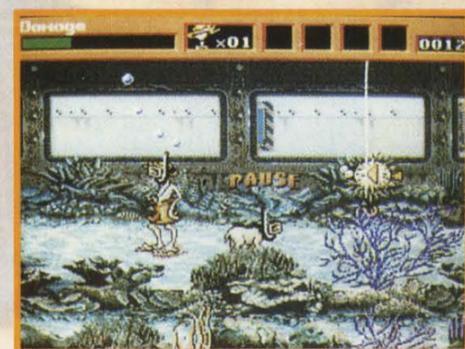
Eccovi mentre vi fate dare la vostra lezione di s...toria dalla signorina.

Ollallà, un bel salto con lo skate e il cane è passato!

La pericolosa missione ha inizio a Grenada, dove il coraggioso Greendog dovrà superare un'intera foresta tropicale, prima di raggiungere il tempio in cui è nascosto il primo frammento dell'antica tavola. Ovviamente, i vari abitanti della foresta dimostreranno di non gradire particolarmente l'intrusione del giovane scavezzacollo e cercheranno di ostacolarlo il tutti i modi possibili (per lo più, mordendolo). Una volta recuperato il tanto agognato frammento di tavola, si renderà necessario un breve spostamento a bordo dell'incredibile girocottero di Greendog - una macchina volante a pedali, armata con un letale guantone a molla - per poter raggiungere la seconda isola. Si tratta di Mustique, una lunga e affollata spiaggia, in cui neppure le stelle marine si astengono dall'attaccare il nostro sventurato eroe (probabilmente deve essere una specie di sport nazionale). Quindi è la volta di Curacao, e qui Greendog sarà costretto a fare una prolungata immersione scuba per raggiungere il tempio che, scherzi del destino, si trova in fondo a un pericolosissimo acquario gigante, popolato da squali con la strana abitudine di nascondersi sotto la sabbia e murene leggermente cresciute. Altro breve viaggetto con il girocottero e si arriva subito in Giamaica, paradiso dei turisti e luogo ideale per fare un po' di skate; occhio alle piante carnivore! Se siete riusciti ad arrivare fino a questo punto beh... complimenti, ma gli ultimi due livelli ve li guardate da soli (non vogliamo togliervi il gusto della sorpresa)!

Un po' faticoso ma altrimenti molto utile, il girocottero.

L'impresa non è assolutamente semplice e Greendog si troverà a dover fronteggiare una varietà incredibile di nemici, affamati piranha, pappagalli incavolati e ogni altra sorta di diavoleria, armato "solamente" con un disco volante in miniatura, una specie di letale yo-yo con il quale può stendere gli avversari. Lungo il percorso, il giovane potrà però contare su numerosi aiuti, dal fedele cane Fetch ai

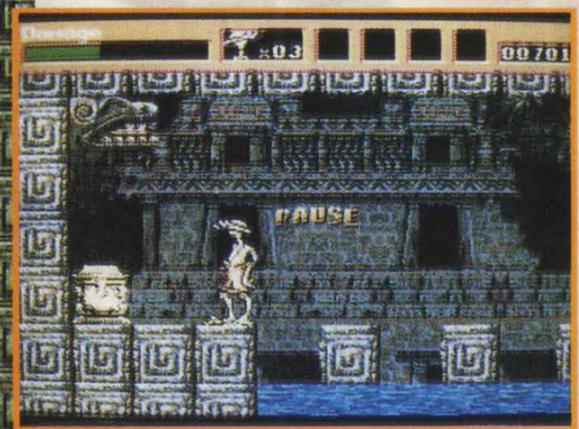
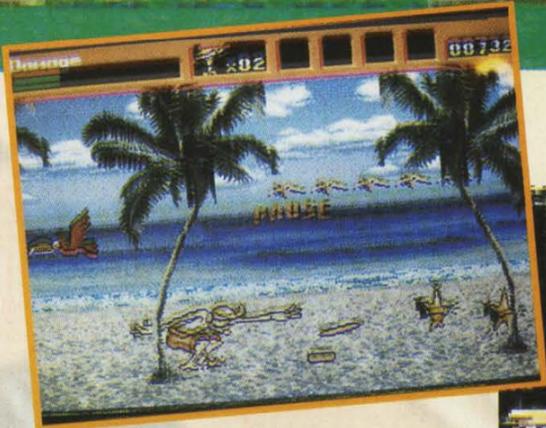
Una passeggiatina col cane a vedere le vetrine subacquee...

ricostituenti pasti dei fast-food che, come tutti ben sanno, abbondano nelle terre selvagge e sono generalmente nascosti all'interno di totem e bidoni dell'immondizia.
La grafica del gioco varia in maniera incredibile da livello a livello, e questo comprende anche lo sprite principale, che a volte sembra veramente uscire da un vecchio Spectrum a otto colori. Il sonoro invece è costante: costantemente brutto. Cionostante la valutazione globale non è affatto negativa e il gioco, dopo i primi livelli, inizia veramente ad appassionare. Greendog si muove bene e con un po' di pratica si riesce ad acquisire un ottimo controllo, anche nelle sezioni in cui vengono utilizzati i vari mezzi di trasporto. All'inizio della partita si hanno a disposizione cinque vite, ma prima di perderne una è necessario essere colpiti numerose volte, il che, considerata la facilità con cui si trovano i rifornimenti di energia, rende il gioco fin troppo semplice (alla prima partita sono praticamente arrivato in fondo), e quindi poco appetibile per gli smanettatori più esperti.

Andrea Fattori

Certa gente non sa più cosa inventare, per farsi notare in spiaggia!

Scusi, è da molto che aspetta?

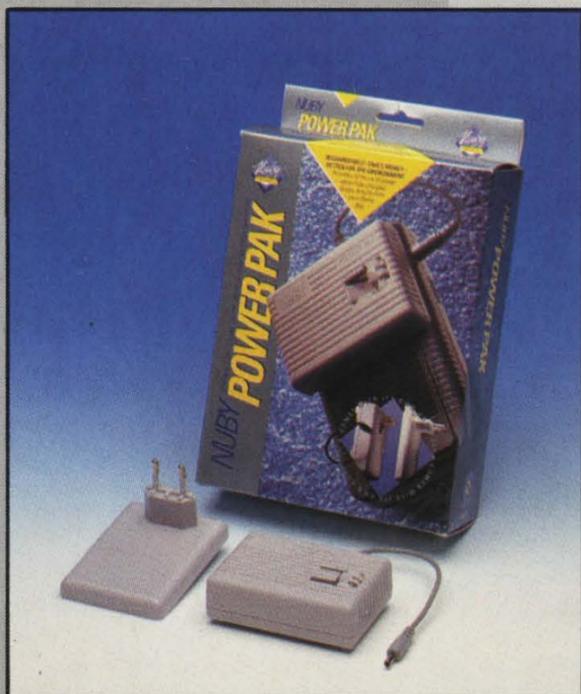
Certo che non li sanno mica tenere in ordine questi templi: ci sono perdite dappertutto!

Foto di gruppo con Tarzan, piraña alle mani e ai piedi e rana.

Mbè, che c'è da guardare così?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sfondi e sprite veramente buoni - Alcuni livelli piuttosto brutti	85
SONORO - La solita musichetta odiosa	60
GIOCABILITA' + Molto semplice e avvincente - Troppo facile per i giocatori più esperti	84
SEGA	82

Nintendo®

GAME BOY™

UNA LINEA COMPLETA DI ACCESSORI PER SFRUTTARE AL MEGLIO IL TUO GAME BOY E PER GIOCARE DIVERTENDOTI ANCORA DI PIÙ!

ACCUMULATORE DI CORRENTE

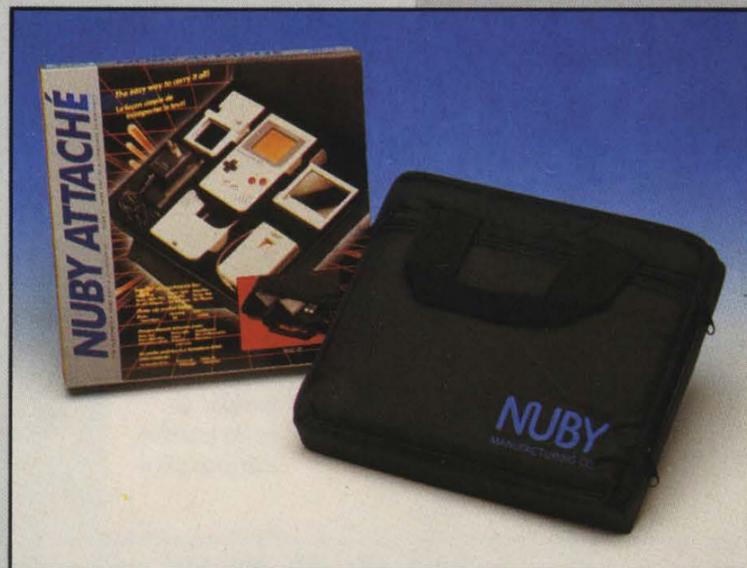
PER RISPARMIARE IL COSTO DELLE PILE PORTANDOSI IN GIRO SENZA FATICA UNA RISERVA DI CORRENTE SUFFICIENTE PER GIOCARE 10 ORE!

LUCE + LENTE

(DISPONIBILI ANCHE SEPARATAMENTE)

DUE ACCESSORI IN UNO! ILLUMINA E INGRANDISCE LO SCHERMO DEL PORTATILE; SI 'APPIATTISCE' PER CONSENTIRE UN AGEVOLE TRASPORTO.

VALIGIETTA PER G.B. E ACCESSORI

CONTIENE IL PORTATILE ED UNA SERIE DI ACCESSORI QUALI: LA LUCE, LA LENTE D'INGRANDIMENTO, IL COMPLETO PER LA PULIZIA, IL TRASFORMATORE ECC.

TRASFORMATORE DI CORRENTE

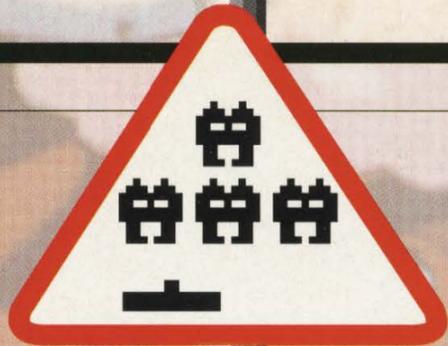
PER GIOCARE SENZA USARE LE COSTOSE PILE! TRASFORMA L'ENERGIA RICAVATA DA UNA NORMALE PRESA DI CORRENTE.

I PRODOTTI NUBY MARCHIATI

SONO GLI UNICI CON GARANZIA.

NUBY

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55 PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

90

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	10
STAGES	7

Innanzitutto eccovi una gradita caramella: il gioco non soffre di rallentamenti, almeno se paragonato alla media degli shoot'em up per Super Famicom. Poi un cioccolatino: la ditta produttrice è la Konami, mamma di Castlevania, Goemon, Contra e Turtles, insomma sinonimo di garanzia. Infine un pasticcino: la cartuccia in questione è la conversione di un gioco del PC Engine che ha riscosso notevole successo (e se uno shoot'em up su PC Engine riscuote successo, vuol dire che merita davvero).

PARODIUS

Signorina faccia attenzione a dove mette i piedi!

Parodius è un gioco spaziale a scorrimento orizzontale con brevi parentesi in multidirezionale che vuol essere la parodia di successi come Gradius o altre epiche odissee astrali. Potrete scegliere tra ben quattro personaggi (definirli astronavi mi sembra inappropriato): un polipo stellare, un pinguino cosmico, un'ape cibernetica e infine la classica astronavicella alla Gradius. Selezionato il vostro beniamino verrete sballottati nei posti più assurdi che vi sarebbe mai capitato di immaginare; qui dovrete blastare strani innesti tra gatti e vascelli pirata, attraenti ballerine, maiali che praticano il sumo, vulcani che eruttano melanzane e chi più ne ha più ne metta (di stramberie, è ovvio). Beneficierete di un armamento progressivamente potenziabile e di una campanella dai mutevoli (a seconda di quante volte la colpite) colori che, se raccolta, vi darà la possibilità di crescere a dismisura, o di causare esplosioni atomiche, o ancora di munirvi di un altoparlante con cui urlare formule fisiche e insulti in puro hiragana, sterminando i nemici sullo schermo. La grafica è ben realizzata, anche se si sarebbe potuto fare di più in definizione degli sfondi. Le musiche sono ben orchestrate e condiscono adeguatamente l'azione, donandole la giusta atmosfera ridicolo-demenziale: si va dal classico can can alla rivisitazione in chiave comica di noti brani di Tchaikovsky. La giocabilità è migliorata dalla possibilità di selezionare manualmente o automaticamente l'armamento e dalla presenza saltuaria di una simpatica roulette che vi donerà un'arma tra tutte quelle disponibili. La longevità è assicurata dal rispettabile numero di stage e dal numero dei livelli di difficoltà, che permettono il settaggio del gioco per tutti i gusti e le età. Alcune situazioni non mancheranno poi di farvi sorridere (ad esempio il pennuto che arrostirete col laser) e questo non può che andare a favore dell'insieme. D'altra parte c'è da dire che, se siete degli strenui fautori dello shoot'em up serio, Parodius potrebbe alla lunga stufarvi, perché sparare a dei cinghiali volanti o a dei pagliacci spaziali non aiuta l'immedesimazione nell'azione di gioco e i conseguenti "gasamento ed esaltazione" propri del blastaggio incondizionato, ma porta piuttosto a un sano rilassamento da risata spontanea. Regolatevi di conseguenza. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Con l'inquinamento che c'è al giorno d'oggi...

Micio, micio, vieni che ti do la pappona!

Vedrai le risate che ci facciamo ora!

Salve, io sarei libero stasera...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + ben fatta	89
SONORO + carini motivi classici	93
GIOCABILITA' + buona	88
KONAMI	90

GIOCATORI	1
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ho sempre sognato di avere anche uno speleologo nel party...

Il castello del Duca è in stato di assedio ormai da parecchie settimane. Al di sotto delle mura sono accatastati i corpi dei molti guerrieri che hanno perso la vita nei precedenti assalti. Le ingenti forze dei goblin si stanno minacciosamente ammassando a poche centinaia di metri dal vecchio portale, quasi completamente distrutto dai numerosi colpi di ariete. Improvvisamente, l'informe massa di umanoidi si scaglia avanti in una carica furiosa, coprendo il clamore dell'imminente battaglia con grida disumane.

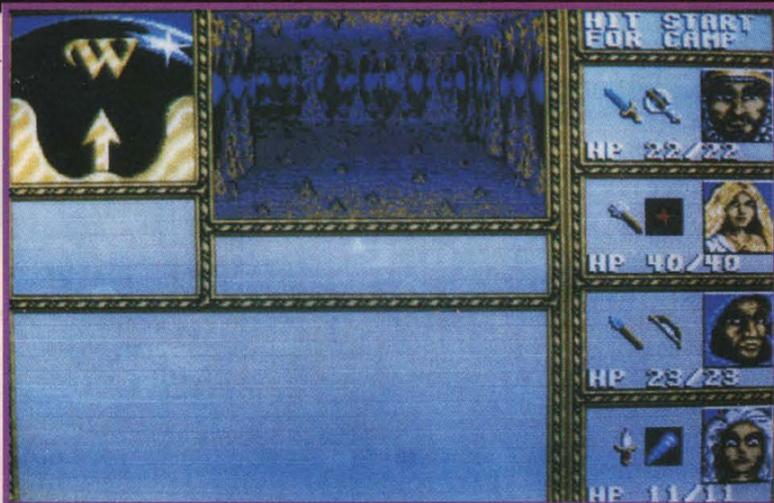
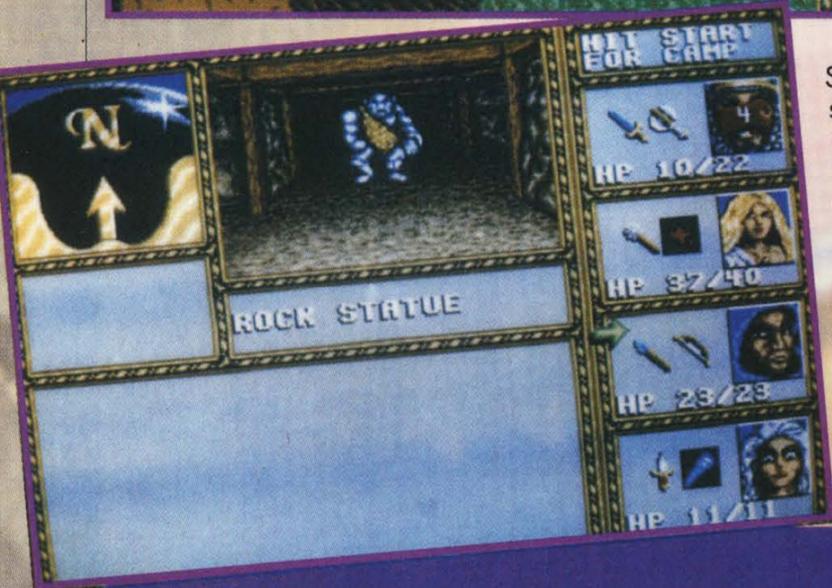
Le frecce dei pochi arcieri ancora in piedi bastano solo a rallentare l'orrenda massa urlante, che in pochi minuti riesce ad abbattere ciò che resta delle difese del castello; tutto sembra perduto! Poi, improvvisamente... Ploff!!!

Il paesaggio è cambiato, le feroci orde di goblin sono scomparse, lasciando il posto a una terra sconosciuta. L'unica testimonianza della furiosa battaglia sono i corpi senza vita dei soldati del Duca. Il castello è stato misteriosamente trasportato in un altro luogo, forse anche in un altro mondo.

Ma le speranze di salvezza sono destinate a scomparire in breve tempo: feroci uomini bestia e creature sovrannaturali popolano questa regione sconosciuta, e la loro attenzione viene immediatamente attratta dall'improvvisa apparizione. Come si suol dire: "dalla padella nella brace".

Il Duca ha bisogno di uomini forti e coraggiosi, disposti a sfidare la morte senza alcuna esitazione, per poter venire a capo del mistero che ha colpito il castello; i pochi soldati rimasti non saranno in grado di contrastare a lungo gli uomini bestia, sempre che non scoppi prima una rivolta da parte dei cittadini, stanchi e demoralizzati. Indovinate un po' a chi

Su pei monti su pei monti noi andremo...

Scusi, ma se quella è una statua di roccia com'è che ha appena tirato un cazzottone al mio guerriero

Eh, non c'è più il riscaldamento di una volta!

Ragazzi, cosa dite? Lo faranno il cappuccino in questo bar?

Dev'esserci un juke box, da qualche parte a nord...

Era ora! Non ci si può mai lavare, altrimenti, nei giochi di ruolo!

toccherà l'onore di salvare capra e cavoli? Bravi, proprio a voi, altrimenti che ci state a fare?

Warriors of the Eternal Sun, primo titolo per Mega Drive ispirato al mitico Dungeons & Dragons, padre di tutti i Giochi di Ruolo, riesce a ricreare in maniera abbastanza fedele l'atmosfera di quest'ultimo. Il sistema di gioco è estremamente semplice e facilmente comprensibile, cosa che farà sicuramente piacere a chi non ha mai apprezzato questo particolare genere proprio a causa della sua complessità, ma ciò non compromette assolutamente la qualità del prodotto. Come accade la maggior parte delle volte, il giocatore controlla un gruppo formato da diversi elementi, quattro in particolare, ciascuno dei quali è caratterizzato da differenti abilità e difetti. Le classi tra cui è possibile scegliere sono quelle classiche di Dungeons & Dragons, ovvero guerriero, mago, ladro, chierico, elfo, halfling e nano; ogni personaggio, inoltre, possiede determinati punteggi, che ne indicano le capacità fisiche.

Una volta che è stato costruito il gruppo (per i più pigri esiste comunque la possibilità di utilizzare personaggi già pronti) la partita può avere inizio. Punto di partenza è ovviamente il castello, all'interno del quale ci sono, tra l'altro, svariati negozi (che, pur trovandosi in un mondo totalmente sconosciuto, riescono comunque a ottenere rifornimenti di merce! Misteri del commercio!) nei quali è possibile acquistare armi, armature e oggetti magici. La fortezza si trova al centro di una piccola isola, circondata da un invalicabile fiume; l'unica via d'accesso al mondo esterno, che è comunque molto limitato, è costituita da un robusto ponte di legno. Inutile dire che basta mettere il naso fuori dalle mura per venire attaccati dagli esseri più strani e cattivi, cosa comunque molto utile per riuscire ad accumulare i punti esperienza e i tesori necessari per aumentare la propria forza. Quello che segue lo lasciamo scoprire a voi!

Le magie e il sistema di combattimento che vengono utilizzati rispecchiano in maniera estremamente precisa quelli di Dungeons & Dragons, con l'utilizzo di libri di magia per maghi ed elfi, e incantesimi reversibili per i chierici.

Il prodotto, da un punto di vista globale, è decisamente buono, soprattutto se confrontato con altri dello stesso genere. Quello che colpisce veramente in Warriors of the Eternal Sun è la grande giocabilità: bastano cinque minuti per capire tutto quello che serve e altri cinque per diventare provetti giocatori. Anche la grafica non è assolutamente malvagia, soprattutto per quanto concerne i sotterranei e le grotte, ovviamente con visuale in soggettiva.

Ideale per chi ama questo genere, ma non è disposto a bruciarsi il cervelletto per completare una partita, e sconsigliato ai fan di enigmi e indovinelli vari.

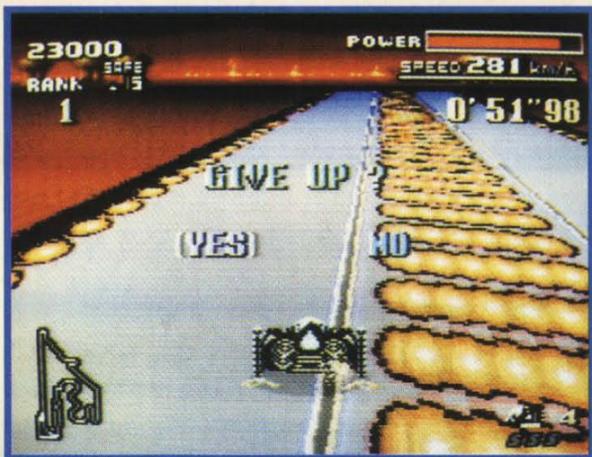
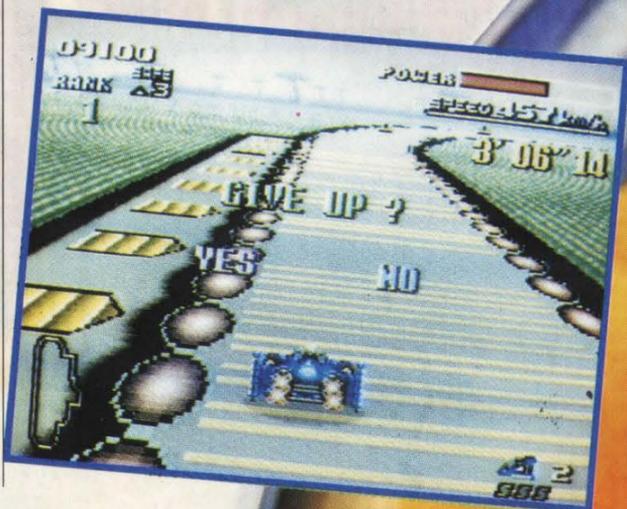
Andrea Fattori

Scusi, buon uomo, dove posso trovare un telefono?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + buona la visuale in 3-D - movimenti a scatti	80
SONORO - limitato e di scarsa qualità	65
GIOCABILITA' + sistema di gioco estremamente rapido - troppo facile per i più esperti	85
SEGA	86

95

GIOCATORI	1
LIVELLI	15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Chi l'avrebbe mai detto che un bel giorno mi sarei ritrovato a scrivere la recensione del gioco che mi convinse, due lunghi anni or sono, ad acquistare l'amato 16 bit nintendiano?

Beh, il nostro eclettico caporedattore, naturalmente, che mi ha commissionato quest'articolo.
Ricordo (nostalgicamente) che lessi la recensione di F-Zero su TGM, a opera del preparato Marco Auletta (che colgo l'occasione per salutare), e quel 98 di voto mi colpì profondamente, come pure la grafica atipica che emergeva dalle foto. Era infatti la prima volta che usciva un gioco interamente in bitmap (diciamo che ti sei spiegato male, eh? NdMA), e, come tutti sanno, il punto forte di una tale tecnica non è la risoluzione grafica, ma l'ineguagliabile sensazione di velocità e "presenza fisica" che ne deriva. Devo quindi confessare che ero rimasto un po' deluso dalle foto, ma era proprio questa delusione che motivava in me un'incommensurabile curiosità: come un gioco (che a prima vista sembrava molto peggio del mio Super Hang On su Megadrive) aveva potuto prendere un voto così alto? Dovevo per forza vederci chiaro . Dopo incredibili peripezie (hai provato a chiamare MA in redazione, per caso? NdAlex), che vi racconterò un giorno o l'altro, riuscii a trovare uno sperduto negozietto quasi al confine italiano, dove potei visionare di persona il miracolo. Era davvero indescrivibile: F-Zero mi dava realmente la sensazione di guidare, come nessun altro gioco elettronico (fin dai tempi di Pole Position o Pit Stop) era riuscito a fare. E nessuno oggi dubiterebbe del fatto che è stato proprio quest'epico gioco, insieme al leggendario Super Mario IV, a determinare la fortuna iniziale del Super Famicom. Qual'è allora la risposta alla domanda che vi sta ronzando in testa da due minuti buoni? E cioè: perché, se lo ritengo tutt'oggi il miglior e sottolineo miglior gioco di guida di tutti i tempi, do a F-

Ce la farà il nostro eroe ad atterrare sui respingenti? (Poi ce l'ha fatta, l'ho visto io. NdAlex)

Le piste sono anche disseminate di trampolini...

Attenti alla sabbia, che rallenta non poco il vostro veivolo.

Pericolosamente vicino al bordo elettrizzato...

L'area su cui ci troviamo è quella "box", su cui la macchina viene riparata, per quanto possibile.

Zero "solo" 95? Innanzitutto perché globalmente vale quanto Mario Kart (che pur essendo meno veloce è più fluido e con più percorsi), poi perché questa console (strano ma vero) può fare ancora di più, e F-Zero non ne sfrutta l'intera capacità di memoria. Comunque, se possedete un Super Nintendo non ha senso che non abbiate già comprato F-Zero: è come se aveste un orologio senza cinturino o un paio di scarpe senza lacci.
Certo, esistono sempre le classiche "cipolle" o i mocassini, e se non acquistate F-Zero continuerete ad avere l'aria per respirare, ma vi sarete persi una tappa fondamentale nel variegato cammino del mondo videoludico, un cult game, questo ve lo assicuro.
F-Zero vi mette alla guida di una Hovership (astronave che cammina alla modica velocità di circa 400 km orari grazie a un complesso sistema di cuscinetti ad aria), nel tentativo di qualificarvi almeno terzi in ognuno dei quindici percorsi disponibili.
Il bello di questo gioco è che fonde il divertimento arcade con un'azione degna di un simulatore: potrete scegliere tra quattro diversi mezzi da corsa, ognuno con le proprie caratteristiche di accelerazione, velocità finale, peso e ripresa; utilizzerete inoltre TUTTI E 6 i tasti del joypad, ripartiti in: acceleratore, turbo, freno destro e sinistro, inclinatore destro e sinistro. La simulazione risiede nel fatto che realmente la scelta di una hovership anziché di un'altra influenzerà le vostre prestazioni, giacché le caratteristiche dei veivoli non sono soltanto nominali, e poi ognuno manifesterà il proprio stile di guida, più o meno spericolato, decidendo, per esempio, se curvare lasciando semplicemente l'acceleratore, frenando o anche azionando gli inclinatori, che causeranno un attrito fisico del mezzo col suolo, riducendo drasticamente la velocità.
Ogni circuito è sospeso ad altezze da capogiro e protetto da cordoli elettrificati; il vostro veivolo è provvisto di una barra energetica (cos'è, il Mars, la barra energetica? NdMA) che si decrementerà a ogni urto con gli avversari o con i cordoli, causando la vostra disintegrazione totale, se arriverà a esaurirsi del tutto.
Naturalmente vi saranno specifiche aree del percorso che, se attraversate, fungeranno da box, ripristinando la maggior quantità di energia possibile. In ogni circuito vi saranno poi varie diavolerie più o meno perfide: lastre di ghiaccio, trampolini, salti nel vuoto, calamite elettrificate, campi magnetici rallentanti, e in alcune piste persino un forte vento che tenderà non poco a farvi deviare dalla vostra traiettoria. Tutto questo tralasciando le curve a gomito, le biforcazioni e i tratti minati, naturalmente.
Sarete anche provvisti di un computer di bordo che vi segnalerà la posizione attuale e quella entro cui dovrete completare il giro per qualificarvi, e vi avvertirà dei tentativi di sorpasso da parte degli avversari.
Se vogliamo trovare dei difetti a questo incontestabile capolavoro, evidenzierei l'assenza dell'opzione di gioco a due e il fatto che quindici percorsi potrebbero sembrare un po' pochini, ma andate a vedere i livelli di difficoltà, e vi accorgerete che la longevità è più che assicurata. Tanto per raccontarvene una, sappiate che io, dopo due anni continuo a fare a F-Zero almeno una o due partite alla settimana e, proprio ieri, con enorme stupore, ho scoperto ci sono più livelli di quel che sembra; provate a superare il livello Expert e ve ne accorgerete.
Per completare l'articolo mi resta da dire che le musiche sono carine, che c'è un'esauriente opzione di allenamento, e che potrete salvare i vostri record sull'apposita batteria tampone incorporata.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Fate attenzione alla striscia sulla sinistra: è un magnete e vi attira inesorabilmente verso una bella scossa...

Ah, che bella distesa verde... Ma non fatevi distrarre dal paesaggio, o lo potreste incontrare anche troppo da vicino...

Le cose rosse e bianche sono mine. Non è salubre guidarci sopra. Uomo avvisato...

SUPER NINTENDO

GRAFICA + il bitmap al meglio della sua velocità	93
SONORO + musichette carine	89
GIOCABILITA' + provatelo assolutamente	99
NINTENDO	95

JOYSTICK fun

SUPER FAMICOM - SUPERNES

SuperNes + Joypad + alim. + scart. £ 329.000
SuperFamicom + 2 Joypad + Alim. + Scart £ 429.000
SuperNes + gioco a scelta £ 420.000
SuperNes + Street Fighter II £ 449.000
SuperFamicom + 2 giochi a scelta £ 580.000

ACCESSORI

Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 49.000
Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

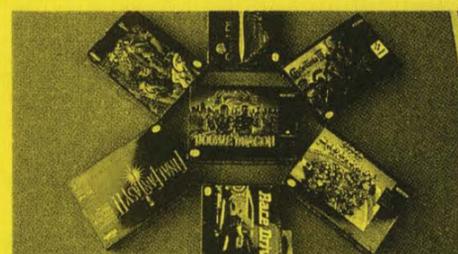
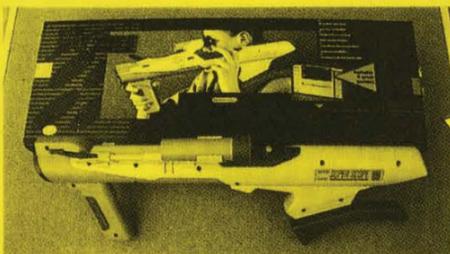
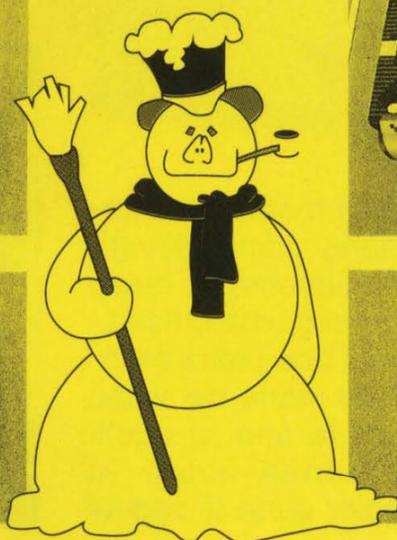
JOYSTICK

Joypad £ 39.000
Stealth £ 69.000
Infrared per Capcom £ 85.000
XE3 £ 95.000
JBKing £ 125.000
Capcom £ 159.000

LE NOVITA'

Power athlete (16 MB)
Lethal Weapon
Super Volleyball
Super Dunk Shot
XMen-Spiderman
Fatal Fury

GAME GEAR

£ 238.000

oltre 40 titoli a partire da £ 45.000 (ultime novità: Sonic II, Young I. Jones, Tazmania, Prince of Persia, Super off road).

OFFERTE:

Game Gear + TV tuner £ 419.000
Game Gear + 1 gioco (Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Olympic Gold, S. Monaco GP) £ 269.000

ACCESSORI:

TV Tuner £ 188.000 - Master Gear Converter £ 45.000 - Lente Magnifier £ 35.000
Lente Big Window £ 39.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 85.000
Cavo per auto £ 35.000 - Cavo x 2 giocatori £ 29.000 - Custodia antipioggia £ 15.00
Custodia antiurto £15.000 - Borsa porta G. Gear £ 39.000

GAME BOY

£ 149.000

OFFERTISSIMA: GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

GameBoy + Tetris + Cavo 2 giocatori + cuffia £ 149.000
GameBoy + 2 giochi £ 175.000
GameBoy + 25 giochi in 1 £ 275.000

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

Mario Land II, Ranma 1/2, Mickey Mouse II, Tom & Jerry

ACCESSORI:

Lente £ 25.000 - Light Boy (Luce + Lente) £ 49.000 - Handboy (luce + lente + Joystick + amplificatore) £ 69.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 49.000 - Borsa porta GBoy £ 35.000 - Hyperboy £ 95.000 - Interfaccia 4 giocatori £ 35.000 - cavo per auto £ 29.000

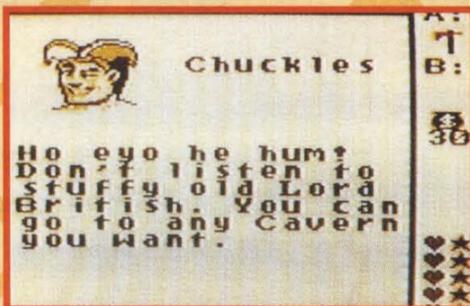
ULTIMA

82

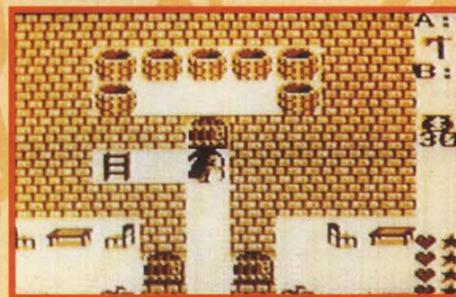
GIOCATORI	1-6
LIVELLI	3

Avete presente l'Avatar, la ricerca della perfezione e Lord British?

La mappa del mondo da esplorare...

Bene, perché tutto ciò è arrivato (e per essere sincero non so proprio come) anche sul portatile della Nintendo. La storia è semplice: in questa prima puntata (The Runes of Virtue) il vostro compito sarà quello di scorrazzare per il mondo alla ricerca delle varie Rune delle Virtù, in modo da potervi piano piano elevare spiritualmente e, quasi di conseguenza, fisicamente. Una pietra miliare nella storia dei video giochi (e uno di quelli che hanno avuto la maggior parte di sequel - su computer siamo a otto) e quasi quasi un must per tutti gli appassionati di giochi di ruolo elettronici.

Alex

Talvolta i personaggi vi danno informazioni utili...

Alla presenza di Lord British...

All'interno del castello ci sono molte locazioni...

GAME BOY	
GRAFICA + Abbastanza decente - Per un RPG	80
SONORO + Orecchiabile	78
GIOCABILITA' + Avvincente + Longevo	88
ORIGIN/Pony Canyon	82

93

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

SUPER MARIOLAND 2

Immaginate di prendere la linea 8 in centro a Milano con il vostro fido Gameboy e una riserva pressoché infinita di pile. Qual'è secondo voi l'unica cartuccia in grado di non farvi uscire dal coma prima della provincia di Bergamo? Super Marioland? Sbagliato, è appena uscito Super Marioland 2!

Ok., ora sappiamo perché non si riesce trovare un idraulico neanche a pagarlo a peso d'oro: tra Super Mario 1 2 e 3, Super Marioland, etc. sono evidentemente tutti impegnati a salvare il mondo dei funghetti, il Mushroom World.

Vi risparmiamo ulteriori storie su una vicenda fatta di principesse da salvare & Co., anche perché al sesto (o settimo?) gioco ne avrete abbastanza .

Non ci crederete, ma per questa seconda apparizione di Mario su Gameboy è stata scelta una formula di gioco assolutamente nuova e avveniristica: un platform. Nonostante ciò il più famoso idraulico italiano sembra essere in perfetta forma e corredato da tutti i soliti particolari della serie. C'è il solito mucchio di quadri da affrontare, i soliti nemici, i soliti bonus... Questa volta però si può scegliere il livello da giocare tramite una mappa sulla quale muovere il baffuto idraulico, o meglio, il gruppo di livelli: le varie locazioni infatti sono divise in vari quadri da affrontare in una sequenza più o meno obbligatoria; inutile dire che questo sistema vi permette variare le partite giocando un po' qui e un po' là a seconda di come vi gira e non sempre gli stessi livelli che magari alla lunga annoiano.

A parte questo, il gioco è fondamentalmente lo stesso, solo incredibilmente più vario, più vasto e più bello graficamente - senza contare che la realizzazione tecnica è davvero incredibile.

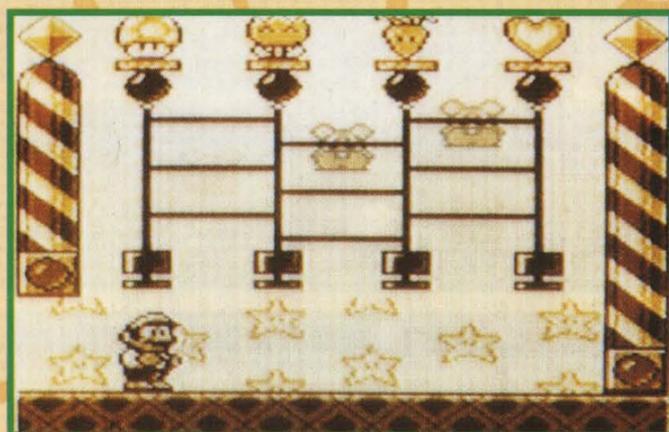
Tornando al discorso della vastità e del fatto che si può andare un po' dappertutto, segnaliamo che è possibile salvare tre posizioni diverse permettendo così di interrompere una partita e di ricominciarla ore dopo. Beh, cosa volete di più? (Un appuntamento? NdAlex)

Ulli

Uno dei gruppi di livelli che potete scegliere dalla mappa (nell'altra foto)

Attenti al pinguino tondo!

Andiamo a farci un voletto assieme!

La mappa su cui gironzolare con Mario.

Vediamo cosa si riesce a vincere...

GAME BOY	
GRAFICA + E' Mario! + E basta	90
SONORO + Musiche belline	80
GIOCABILITA' + Molto divertente + E poi è Mario...	95
NINTENDO	93

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000
SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

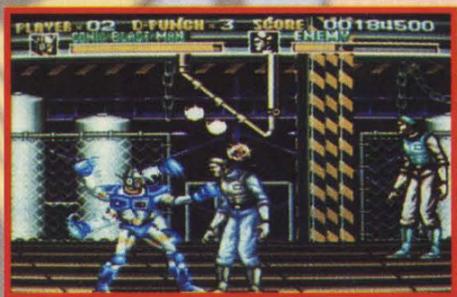
TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

SONIC BLAST MAN™

75

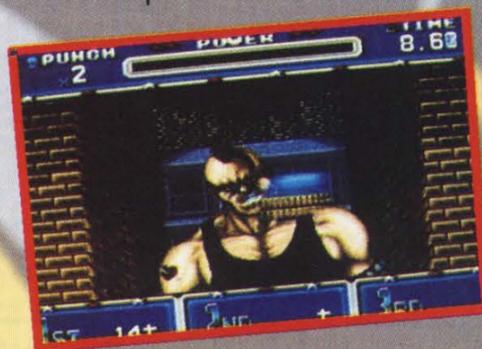
GIOCATORI	1
LIVELLI	6 (+5 bonus)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Circa un mese fa moriva Superman. Chi avrebbe mai potuto rimpiazzare il leggendario uomo d'acciaio che volava più veloce della luce? Beh, i soliti Giapponesi, che non si lasciano scappare nessuna occasione.

Tutto è cominciato quando i programmatori della Taito, che tanto tempo fa idearono l'indimenticabile Arkanoid, presero due bei guantoni da boxe e dissero: "Ve lo immaginate se Rocky avesse potuto tirare cento pugni al secondo, con una forza media di 20 tonnellate ciascuno?"
Compiaciutisi per la geniale ipotesi, si chiusero nel loro laborato-

Alla Muhammed Alì, 'sto kartone!

rio segreto, scavato nelle profondità del monte Fujiama e, dopo tre giorni e tre notti, tirarono fuori il giusto successore di Nembo Kid: ancora una volta un timido giornalista occhialuto, ma questa volta al passo con il crudo realismo dei tempi, senza più ridicoli superpoteri da fantascienza di serie B, armato solo dei suoi fidi

Giro giro tondo, casca il mondo... E anche qualcos'altro.

arti superiori e dotato di una velocità supersonica. Poi, per sfoggiare la loro rinomata fantasia, coniarono il nome del loro eroe: Sonic Blast Man. Presero un bel fustaccio dal sorriso ebete a 148 denti perennemente stampato in faccia a causa di una paralisi infantile, e gli dissero: "Posa per noi, farai da modello per il nostro videogioco, poi ti faremo anche interpretare l'omonimo film tratto da esso, e così surclasseremo di anni luce quelli della Capcom e il loro snobbistico picchiaduro da strada".
Il giovanottone dal sorriso ebete annuì subito sorridendo, e tutti insieme si misero allegramente al lavoro.
Un bel giorno il gioco fu pronto e così i Taitiani lo immisero sul mercato. Un esemplare finì in mano al recensore superfamicomiano di Console Mania, che, prima di compiere il suo dovere mensile, telefonò commosso in Giappone, ringraziando spasmodicamente i programmatori della cartuccia per non aver preposto al nome del loro eroe la famigerata parola SUPER, alla vista della quale il recensore in questione cadeva preda

Stage bonus in cui dovete abbattere a cazzotti prima un uomo, poi un TIR, poi un grattacielo...

di attacchi di furia incontrollabile. Nonostante il recensore suddetto si trovasse evidentemente ben disposto nei confronti dell'ultima fatica della Taito, non poté comunque fare a meno d'essere critico obiettivo della cartuccia, e così scrisse che trattavasi di un beat'em up a scorrimento orizzontale in stile Final Fight, dotato di grafica più che soddisfacente (soprattutto nel livello del laboratorio cibernetico) sia negli sfondi che negli sprite, alcuni dei quali egregiamente animati (gli astronauti che si trasformano in alieni nel livello della base lunare abbandonata, ad esempio). Purtroppo la giocabilità era nella media, e la ripetitiva azione di gioco, che si riassumeva in partite a base di pugni, conditi coi pugni con contorno di pugni, era spezzata solo dagli stage bonus, anch'essi peraltro a base di pugni, e poteva risultare un po' noiosetta (soprattutto per chi possedeva già Final Fight). Così, sebbene da una parte i commenti musicali fossero piuttosto belli, dall'altra il limitato ammonto di crediti a disposizio-

Volaree, oh oh...

ne costringeva il giocatore a completare innumerevoli volte i primi stage (almeno a livello Normal) prima di poter vedere quelli finali, ricominciando a ogni partita dall'inizio dell'ultimo stage visitato (e qui doverosi sbadigli di noia!). Il recensore concluse il suo articolo biasimando la poca originalità dei programmatori della Taito, che avrebbero potuto firmare un successone e avevano invece partorito un giochino simpatico con modeste pretese di intrattenimento per non oltre una settimana. Infine il recensore scrisse: Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + ottimamente definita	91
SONORO + soddisfacenti musiche	90
GIOCABILITA' - azione troppo ripetitiva	68
TAITO	75

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Allora ragazzi, come va la vita? Benvenuti all'inaugurazione della rubrica ..., dedicata a tutti coloro che si divertono ancora con i giochi non computerizzati. Lo spazio che dedicheremo all'argomento per questo primo mese è abbastanza limitato, ma non disperate... Se vi piace l'idea e volete più pagine dedicate ai giochi di ruolo e a quelli da tavolo, non dovete far altro che prendere carta e penna, e scrivere a:
CONSOLEMANIA - AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO
CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO
Lo stesso vale, ovviamente, per coloro che non gradiscono una simile iniziativa e desiderano che venga soppressa. Nel frattempo, vi auguro buona lettura!

PICTIONARY

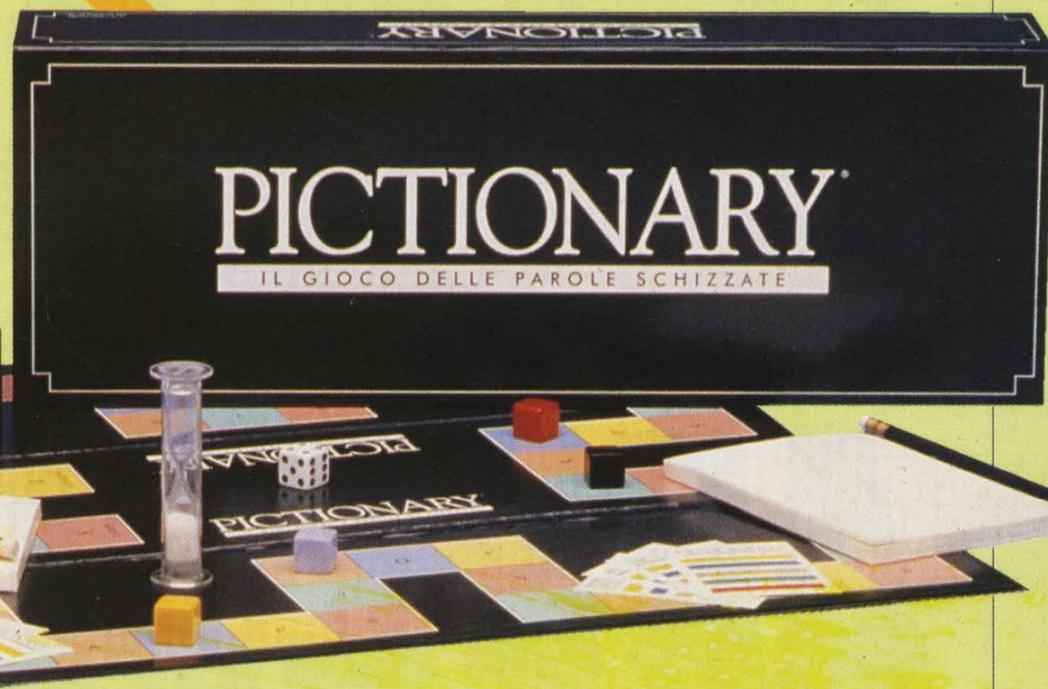
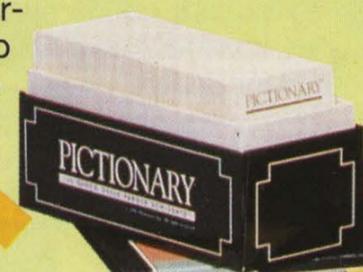
C'era una volta, circa dieci anni fa, un normale cameriere americano di nome Rob Angel... Beh, forse proprio normale non lo era, visto che per puro divertimento ha sfornato quello che un giorno sarebbe divenuto il più venduto gioco da tavolo degli ultimi anni, il divertentissimo Pictionary. La vera forza di questo gioco, che è stato tradotto solo di recente dalla M. B., risiede nella sua immediatezza; le istruzioni occupano appena due facciate, ma molto probabilmente sarebbe sufficiente osservare l'immagine di una partita per comprenderne il funzionamento!

Ecco l'ex (almeno si spera) cameriere: Rob Angel di fianco alla sua creazione.

Il gioco si svolge su di un tabellone quadrato, raffigurante un tortuoso percorso costituito da caselle di diverso colore, e lo scopo è quello di arrivare alla fine di esso per primi. I partecipanti si dividono in squadre, scelgono uno dei quattro segnalini compresi nella scatola e stabiliscono chi deve cominciare. A questo punto uno dei componenti della prima squadra deve pescare una carta e leggere, senza farla vedere ai propri compagni, la parola corrispondente alla casella su cui si trova il suo segnalino. La casella iniziale, ad esempio, è gialla, quindi il giocatore deve leggere la parola relativa a questo colore. Dopo averla esaminata per un massimo di cinque secondi, ha a disposizione un minuto di tempo per farla indovinare ai propri compagni, utilizzando unicamente dei disegni. Non si può parlare ne fare gesti e i disegni non possono assolutamente contenere lettere o numeri.

Detto così può sembrare facile e in effetti lo è, perlomeno quando vi capitano parole come "ponte", "lacrima" o "fiume", ma le cose cambiano decisamente se vi trovate a dover disegnare concetti più astratti, ad esempio "puro" o "migliore". Ogni volta che un giocatore riesce a far indovinare la propria squadra, questa ha diritto a lanciare un dado e far avanzare il proprio segnalino del numero di caselle indicato; inoltre, la squadra può continuare a giocare. Le parole sono divise in cinque categorie, ciascuna delle quali viene identificata da un particolare colore: Persone/Luoghi /Animali per il giallo, Oggetti per il blu, Azioni per il rosa, Difficoltà (!!!) per il verde e Sfida per il rosso. Quest'ultima categoria è abbastanza peculiare: quando un segnalino capita su questa casella, i disegnatori di ciascuna squadra cercano di far indovinare la corrispondente parola ai propri compagni e il diritto di lanciare il dado va al gruppo che fornisce la risposta per primo. La Sfida si ha anche ogni qualvolta che un giocatore trova un piccolo triangolo nero davanti alla parola che deve disegnare e quando una squadra raggiunge la casella finale: solo vincendo quest'ultima si può concludere la partita.

Non c'è limite al numero di giocatori che possono partecipare a una partita, ma è consigliabile formare poche squadre - comunque mai più di quattro - per rendere il gioco più rapido e divertente.

Andrea Fattori

Ecco invece come si presenta la confezione.

ROGUE

Le spalle rivolte al tumulo innevato, Weret strinse la spada, e si preparò all'assalto dei lupi, ma l'attacco non venne. Una enorme figura si era invece fatta largo attraverso il branco, anch'essa un lupo, ma immenso, gli occhi ardenti e le fauci grondanti veleno. Il lupo avanzò, lentamente e con ostentata sicurezza. Quando fu a meno di tre metri da Weret, la sua mole dominava quella dell'uomo, e la paura che incuteva era quasi insopportabile. Poi, improvvisamente, la bestia parlò, con una voce cavernosa e terribile.
- Il Diamante Nero, Uomo, dammelo, dammi la Magia.....- Fu l'indomito spirito guerriero dei suoi padri, a suggerire a Weret cosa dire, o forse la disperazione:
- Vieni a prenderlo! -

La cosa divertente è che tutto questo è davvero successo, o meglio, è stato giocato. Ciò che avete letto è la trasposizione scritta di un momento vissuto grazie a un Gioco di Ruolo, e posso assicurarvi che è stato davvero avvincente, anche grazie alla capacità di tali giochi di farvi entrare in un'altra dimensione. Vediamo allora di aprire una porta su questo mondo, e cerchiamo di capire come funziona un Gioco di Ruolo.

GLI ELEMENTI ESSENZIALI

Prima di tutto dovete scegliere se giocare, o se ricoprire l'oneroso ma gratificante ruolo dell'arbitro (in realtà, molto più di un arbitro, un MASTER). Il Master è colui che gestirà il gioco, narrando una storia ai suoi giocatori che la vivranno attraverso i loro PERSONAGGI. I personaggi (PG, Personaggi Giocanti), prendono vita attraverso l'utilizzo di una scheda, sulla quale sono presenti i punteggi che quantificano le loro ABILITA' (quanto sono forti, quanto sono intelligenti, che incantesimi sanno lanciare, se se la cavano meglio con il fucile piuttosto che con il mitra, e così via).
In base alle loro abilità, i PG saranno più o meno in grado di intraprendere con successo determinate azioni nel corso dell'avventura. L'elemento casuale è quantificato dall'utilizzo costante di dadi (a 4, 6, 8, 10, 12, 20, o 30 facce, a seconda del sistema di gioco utilizzato). E' il tiro di un dado a risolvere, molte volte, l'esito di una data situazione, rivelando se il nostro personaggio ha lanciato con successo il suo incantesimo, se ha colpito con la sua pistola o se invece è sopravvissuto a un fendente.
Una volta che avete messo insieme un gruppo, avete scelto chi farà il Master e avete comperato i vostri dadi, prima di generare i personaggi vi manca solamente il sistema di gioco. E qui non c'è che l'imbarazzo della scelta: infatti, sono in commercio giochi per tutti i palati: dal Fantasy più classico alle ambientazioni fantascientifiche, dal genere horror al poliziesco, con un discreto excursus attraverso il bellico e l'esilarante.
Una volta risolto il pressante problema "A casa di chi andiamo a giocare oggi?", potrete condire le vostre partite con l'uso di MINIATURE. Queste ultime sono rappresentazioni in scala, generalmente in metallo, di tutto ciò che vi potrebbe capitare di incontrare nel corso di una partita (Elfi, Cavalieri, Poliziotti, Draghi, Droidi o qualunque altro essere) e sono utilissime per salvare la salute mentale del vostro Master quando dovrà illustrarvi l'evoluzione di uno scontro ravvicinato tra un elevato numero di contendenti.

ARRUOLIAMOCI!

'N'ROLE

GIOCARE

Bene, avete scelto il gioco, avete preparato i personaggi e siete pieni fino ai capelli di miniature, e ora? E ora tocca al Master. A lui il compito di generare di volta in volta partite avvincenti, che si evolveranno in base alle scelte e alle azioni dei vostri PG e dei vari PNG che potreste incontrare (Personaggi Non Giocanti, tutte le persone e gli esseri che il vostro Master vi farà incontrare nel corso di un'avventura, ma che dovrà comunque interpretare, in base alle statistiche che ne quantificano relativi pregi e difetti, proprio come fanno i giocatori con i loro PG). Dovrete risolvere misteri, sconfiggere avversari, recuperare oggetti perduti e chissà cos'altro, cercando nel frattempo di salvare la pelle. Fallire un'avventura può voler dire morire, ma risolverla con successo spesso equivarrà a veder crescere le capacità del vostro personaggio, la sua conoscenza, la gloria e, perché no, anche i suoi guadagni. Il bello è quando avete un grande amico come Master (tenetevelo caro!), che si sacrifica per voi, facendovi giocare un'intera CAMPAGNA (molte avventure collegate, con uno o più scopi finali, rappresentanti l'epico), allora potrete realmente influenzare gli eventi della zona di mondo dove vivono i vostri PG e magari avere una brillante carriera (che ve ne pare del titolo di Re? E del grado di generale? E dei relativi stipendi?).

Problema principale dei Master è che a un certo punto può scarseggiare la vena ispiratrice ma niente paura: sono in commercio centinaia di moduli ed espansioni con avventure già preparate, o terre descritte dettagliatamente e in modo approfondito, la qualità è generalmente buona (e i prezzi accessibili) e costituiscono un eccellente supporto, che merita di essere preso in considerazione.

Il mondo dei giochi di ruolo è molto vasto ed è per questo che abbiamo creduto opportuno dedicare a questo hobby (per alcuni una vocazione) una rubrica, con la quale tenervi aggiornati sulle ultime novità e, per quanto possibile, insegnarvi e aiutarvi a giocare. Fateci conoscere la vostra opinione e i vostri suggerimenti, scrivete a

CONSOLEMANIA
ROGUE'N'ROLE
CASELLA POSTALE 853
20101 Milano

A presto.

Christian Antonini

LA NASCITA DEL GIOCO DI RUOLO

Abbiamo visto che cosa è un Gioco di Ruolo e come funziona, ma ad alcuni potrebbe sorgere una lecita curiosità: chi è stata la prima persona a ideare un genere ludico così particolare e originale? A dire la verità il Gioco di Ruolo è nato quasi per caso, come particolare evoluzione di una vecchio gioco di guerra.

Tutto ebbe inizio nel 1973, durante una simulazione bellica medioevale in 3-D, ovvero una battaglia tra miniature, alla quale partecipavano anche Gary Gygax e Dave Arneson, futuri padri di Dungeons & Dragons. Dopo alcune ore di furiosi scontri, la squadra che stava cercando di difendere un castello dagli assalti avversari, si rese conto di non aver più speranze di salvezza. In un occasione normale, sarebbe stata decretate la vittoria degli assedianti, ma alcuni dei giocatori si opposero, sostenendo di volersi ritirare nei sotterranei della fortezza. Una simile eventualità non era assolutamente prevista dalle rigide regole del tempo, ma l'arbitro della partita, dopo una lunga discussione, decise di accettare la particolare richiesta e, per la successiva sessione di gioco, preparò la mappa dei sotterranei. Qui avvenne lo scontro decisivo, per il quale fu necessario creare nuove regole che permettessero il combattimento tra singoli personaggi, e la cosa si rivelò talmente divertente che i giocatori decisero di riprovarci, aggiungendo però mostri e creature di vario genere all'interno del gioco. In questo senso ebbe notevole importanza la conoscenza di Gary, figlio di genitori austriaci, delle credenze alle quali si ispira la maggior parte della letteratura fantasy.

In breve tempo le nuove regole per la gestione dei singoli personaggi iniziarono ad aumentare, fino a costituire un gioco del tutto separato da quello di partenza. Il risultato finale di questo esperimento, un sistema di regole per la creazione e la gestione dei vari personaggi praticamente identico a quello che ancora oggi viene utilizzato per Dungeons & Dragons, venne fatto provare a numerose persone, che ne rimasero letteralmente entusiaste. Incoraggiati da questo successo, Gary e Dave decisero di dare il via a una produzione in grande stile di questo rivoluzionario gioco, fondando la casa editrice Tactical Studies Rules, TSR per gli amici, e creando Dungeons & Dragons. I primi tempi furono comunque molto duri per i due intraprendenti padri del Gioco di Ruolo, al punto che Gary si vide costretto ad accettare un lavoro come calzolaio per poter fare fronte alle ingenti spese.

Il successo iniziò ad arrivare solo a due anni di distanza dalla prima uscita, ovvero agli inizi del 1977. Per la fine del 1978 Dungeons & Dragons era ormai diventato una star nel mondo ludico americano, conquistando il cuore di centinaia di migliaia di persone, fama che neppure a quindici anni di distanza sembra diminuire.

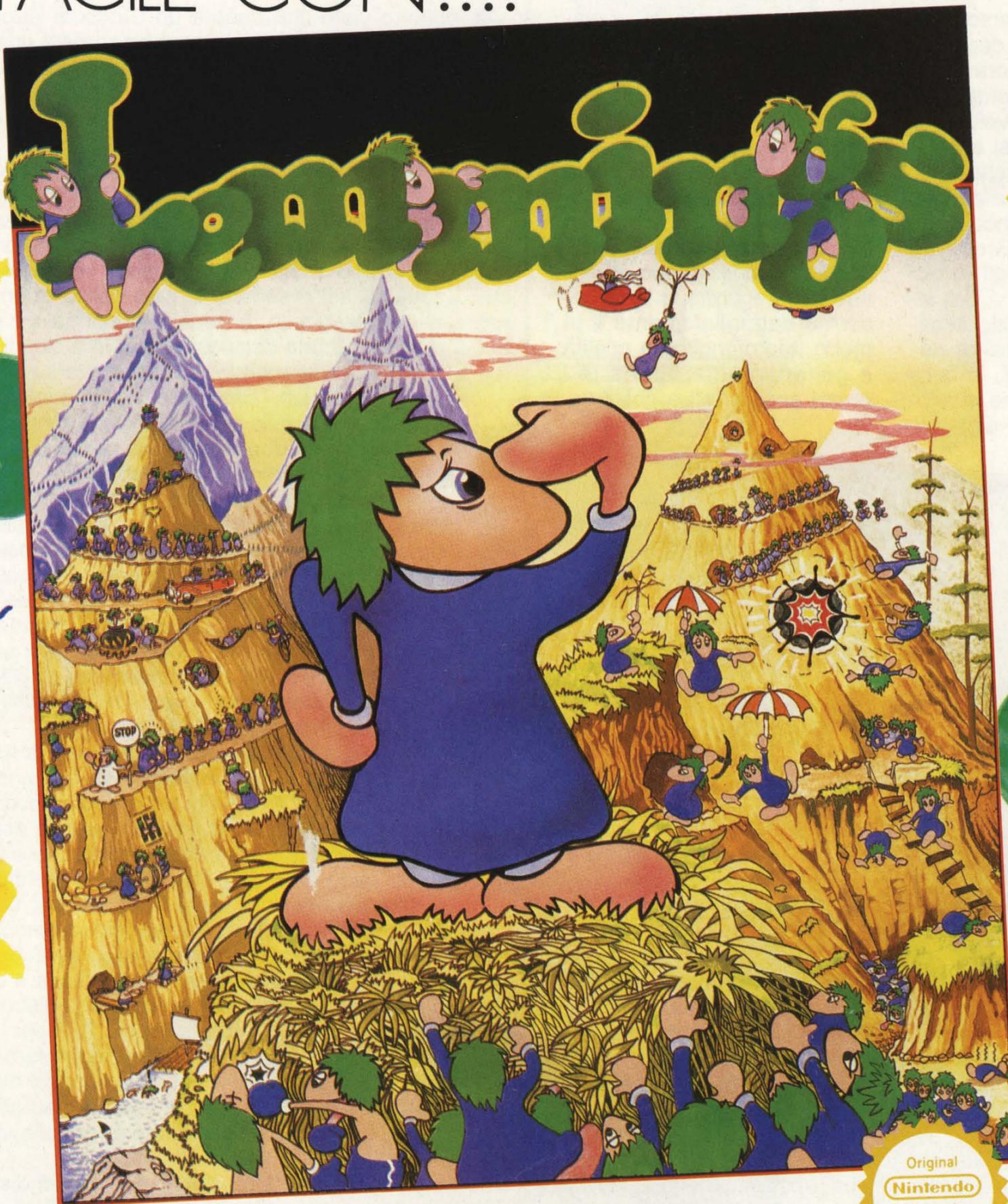
Oggi i Giochi di Ruolo in commercio sono veramente molti e spaziano dal genere fantasy a quello fantascientifico, con un numero incredibile di differenti ambientazioni e sistemi di regole, ma Dungeons & Dragons conserva sempre un posto di riguardo nel cuore di tutti gli appassionati.

Andrea Fattori

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CONTROL YO

Ed eccoci, ancora una volta, alla mirabolante rubrica dei trucchi! Strano ma vero questo mese sono riuscito a rispettare la tabella di marcia, quindi mi risparmio le mie solite omelie mensili. Mi raccomando, spedite sempre più trucchi, e per tutte le macchine da voi possedute, solo in questo modo sarà possibile accontentare i gusti di tutti... Buona Pasqua!

Dave.

LYNX BUSTERS

SLIME WORLD

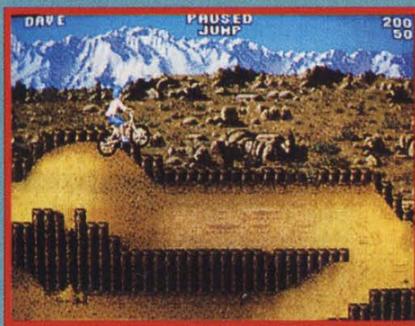
Durante la schermata di presentazione premete option 1 e 2 e la diagonale alta/destra del pad per ottenere l'invulnerabilità a qualsiasi tipo di attacco. Ringraziamo Marco De Bon per averci inviato questo trucco.

MEGADRIVE BUSTERS

ARNOLD PALMER GOLF

Se si sbagliano 100 lanci si verrà espulsi dal torneo, ma avrete la possibilità di giocare a uno schermo di Super Fantasy Zone. Il trucco è vecchiotto, ma ringraziamo comunque il mitico Marco De Bon con la lacrima sul viso.

CALIFORNIA GAMES

Mentre state facendo il giro della morte con la bici (nella sezione di BMX, ovviamente, NdD) premete ripetutamente su e B. Al posto dei soliti e miseri 1500 punti guadagnerete così ben 2500 punti, e, se siete molto fortunati, anche 3500! Sempre lui, ovvero Marco De Bon.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Ecco a voi il codice per cominciare direttamente la vostra partita dalla finale: LXFUA-CUIHG. Un grazie di cuore a Diego.

SHADOW DANCER

Inserite la cartuccia e procedete come al solito, avendo però l'accortezza di premere A, B, C e start. Facendo così sarà possibile selezionare il livello di partenza.

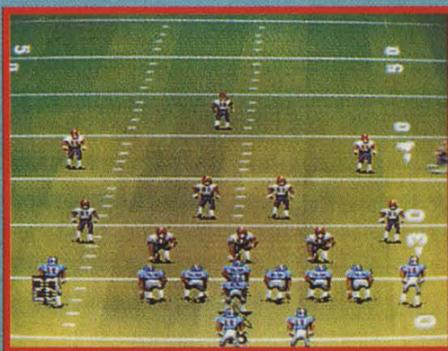
LAST BATTLE

Se già avete passato il primo capitolo o i successivi, premete A, B, C e start contemporaneamente alla comparsa del Game Over. Potrete iniziare dall'ultimo capitolo che avete sorpassato. (L'abbiamo già pubblicato, ma un ripassino non fa mai male, a giudicare dalle vostre telefonate in redazione NdAlex) Questo e il trucco precedente sono stati gentilmente offerti da Daniele Ruggiu.

SHADOW DANCER

Ecco un altro bel trucchetto per questo bel giochetto: nello schema bonus non colpite nessun ninja. Otterrete un bel 1up (che poi sarebbe una vita in più, NdD). Grazie di cuore al Giustiziere Fantasma.

JOHN MADDEN '92

Sempre il Giustiziere Fantasma ci invia quattro trucchi per diventare dei maghi a questa ennesima simulazione di football americano:

1) Per mandare in barella un avversario è sufficiente prendere una bella rincorsa verso il povero malcapitato e, quando si è proprio davanti a quest'ultimo, premere con veemenza il tasto B. Il giocatore avversario stramazzerà al suolo dolorante e due belle conigliette vestite da infermiere lo porteranno verso luoghi più ameni su di una bella barella.

2) I Los Angeles intercettano i passaggi più facilmente.

3) Quando sarete in attacco (sulla linea delle 50 yard o quelle inferiori) per segnare subito un tochhdown è necessario selezionare una play action o un fly pass. Al momento del passaggio selezionate in tutti e due i casi il secondo ricevitore. Quando questo sarà smarcato premete il tasto A a lungo più il tasto direzionale verso l'alto. Se il passaggio è troppo lungo tuffatevi, farete una ricezione spettacolare!

4) All'inizio della partita, oppure dopo un vostro touchdown, sarete pronti a compiere un calcio da terra che sarà intercettato dai vostri avversari. Se invece premete il tasto B, la difesa si sposterà sulla sinistra. Quando si bloccherà, tenete premuto per 2 secondi abbondanti il tasto direzionale a sinistra e poi premete A. Se siete fortunati la palla sarà ancora vostra!

ROAD RASH

Ecco il codice per il quinto livello del suddetto gioco:
00000-03o41
011b9-570mm

GAME BOY BUSTERS

CHOPLIFTER 2

Ecco, a cura di Marco "il terminatore di Milano est" le password per "terminare" questo piccolo capolavoro:

LIVELLO	PASSWORD
1-2	SKYHPPR
2-1	CHPLFTR
2-3	RGHTHND
3-1	GDGMPLY
3-2	TRYHRDR
3-3	SPRYSKS
4-1	CMPTRWZ
4-3	VRYHPPY
5-1	GMBYQZD
5-2	LVLYTYZ
5-3	GDDYGMZ

DUCK TALES

Volete essere in grado di recuperare l'energia perduta? Se la vostra risposta è affermativa direi che è il caso di raggiungere la cifra di $ 3.000.000, quindi premere select. Anche questo trucco ci è stato gentilmente inviato da Marco, il terminatore di Milano est. Piangiamo tutti insieme per l'emozione!.

MEGAMAN

Allora, tutti attenti alla passwordona di questo gioco (vi detterò la posizione dei pallini, NdD): A2, A3, B4, D2, D3, dove A, B, C, D sono le file del quadrato e 1, 2, 3, 4 le colonne. Un caloroso grazie a Atzeni Igor.

DYNA BLASTER

Il terminatore di Milano est ha deciso di aiutare anche tutti quelli che non sono ancora riusciti a terminare questo fantomatico gioco. Eccovi perciò la password del penultimo livello: 4MFPS.!=. Ringraziamolo con tutte le nostre forze!

GAME GEAR BUSTERS

WONDERBOY 3

Sempre lui, ovvero Matteo Bocchi ci ha gentilmente inviato anche i codici per questo classico per il portatile della Sega:
9WF5-NMM-AGB3-X8M : UOMO LUCERTOLA
6CHF-PL5-8G2V-J44 : UOMO TOPO
ELDM-5H7-AHFZ-P1Z : UOMO PIRANA
7GUN-N3V-99CU-4D8 : UOMO LEONE
3YGU-PYX-FMM7-BVX : UOMO FALCO

CHUCK ROCK

Problemi con questa cartuccia per il vostro fido Game Gear? Beh, le vostre preoccupazioni sono finite, dal momento che Matteo Bocchi ci ha inviato le password per completare il gioco:

LIVELLO	PASSWORD
2	7609M
3	NN6E3
4	84AKC

COLUMNS

Se vi aggrada di vedere la fine del gioco non dovete fare altro che selezionare il modo Flash e livello Hard con 9 blocchi di partenza. Una volta fatto ciò iniziate la partita e suicidatevi (riempite cioè lo schermo). Ora aspettate il secondo esempio per vedere un'insulsa scritta che dovrebbe essere fine. Grazie di nuovo a Matteo Bocchi di Biella.

MASTER SYSTEM BUSTER

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Se avete difficoltà nello sconfiggere il secondo Paper Head, dopo aver giocato a morra, posizionatevi in fondo a sinistra e quando Paper Head vi scaglierà addosso la sua testa, dalla vostra posizione sarà possibile colpirla senza ricevere danni. Un grazie grosso come una casa a Katia Mordini.

GHOULS'N'GHOSTS

Nell'ultimo stage, per uccidere il mostro agevolmente utilizzate il potere dello scudo e salite subito sul trono di Loki. Beccatelo quindi in piena faccia prima che il suddetto potere si esaurisca. Un grazie di cuore all'anonimo che ci ha gentilmente inviato questo trucco.

PONTANI ANGELO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL-FAX 039/669781

OGNI SETTIMANA NOVITA' ASSOLUTE! TEL.039/884779

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTOIL TUO NOME VERRA' MEMORIZZATO,COSI' POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE!!!!!!

RIVENDITORI,RICHIEDETECI I NOSTRI LISTINI,E RIMARRETE SORPRESI DAI NOSTRI PREZZI!

MD CONSOLE + 2 JOYP.	214000.
E'S POWERSTICK	56000,
GAME ADAPTOR	18000.
ARCADE POWER STI.	69900.
JOY PAD PRO 2	21000.
MD CONSOLE+SONIC	234000,

ACQUATIC GAMES N	69000,
ALIEN 3 N	79000,
ALIEN STORM	37000,
ALTERED BEAST	26000,
ARROW FLASH	27000,
ATOMIC ROBOKIDD	24500,
BAD O MAN	35000,
BARE KNUKLE	39800,
BATMAN RET N	83000,
BATTLE MANIA	26000,
BEAST WARRIORS	41000,
BONANZA BROS.	31000.
CADASH	52000,
CHELNOB N	79000,
CHICKI CHICKI BOY N	69800,
COMMANDO II	45500,
CRACK DOWN	22000,
CRUDE BUSTER	71000.
CRYING N	84800,
DAHANA	52500,
DARWIN 4081	21000,
DAVID ROBINSON B.	55500,
DONALD DUCK	36500,
DRAGON'S EYE III	41000,
ESWAT	36000,
EVIL GIRL	24000,
F1 CIRCUS	48000-
F1 HERO	59000,
FANTAM SOLDIER	36000,
FASTEST 1	33500,
FIRE MUSTANG	45000.
G - LOC N	92000,
GAIN GROUND	25000,
GALAXY FORCE 2	47000,
GAYARES *****	44000.
GHOST & GHOULS	48800,
GOLDEN AXE 2	43800,
GRANADA	27500,
GYNOUG	24000,
HELL FIRE	28000,
HOLYFIELD N	78000,
JEWEL MASTER	27000,
JOE MONTANA 2	51000.
JUJU DENSU TOKI	48000,
KA GE KI	45800,
LEYNOS	21000,
MAGICAL HAT	26000.
MASTER LAIR	19500,
MASTER OF WEAPON	43000,
MEGATRAX	40800,
MICKEY AND DONALD N	82000,
MICKEY M.2 FAN.	39500,
MICKEY MOUSE	38800,
MIDNIGHT RES.	69000,
MONKEY ADV.	41000,
NINJA BURAI D.	28000,
OLYMPIC GOLD N	41000,
PAPER BOY	67500,
PHELIOS	24000,
POWER ATHLETE N	100000,
RASTA SAGA II	51800,
ROAD BLASTERS	42800,
ROAD BUSTER	33000,
RUNARK	39800,
S.MONACO GP 1	39000,
S.MONACO GP 2	59000,
S.REAL BASKETBALL	39800,
S.SHINOBY 2 N	85000,
SHADOW DANCER N	49000,
SONIC	34800,
SONIC 2 N	78500,
SPACE BATTLER G.	39000,
SPLATTER HOUSE 2 N	75000,
STEEL EMPIRE	41500,
STORMLOAD	32000,
SUPER FANTASY ZONE	78000,
SUPER HQ N	95000,
SUPER LEAGUE	46800,
SUPER SHINOBY	45500,
SWORD OF SODAN	25800,
TEAM USA BASEBALL	76000,
TOURNAMENT GOLF	65000,

TASKFORE HARRIER	40800,
TAZMANIA N	69000,
THUNDER FORCE 4 PAL N	98000,
THUNDER FORCE 2	49500,
THUNDER PRO W.	52500,
TOE JAM&EARL	48000,
TURBO OUTRUN	44000,
UNDEDLINE	42800,
VAPOR TRAIL	59000,
VERYTEX	29800,
WADOUA FOREST	37800,
WANI WANI WORLD	29500,
WHIPRUSH	22000,
WONDER BOY 3	25000,
WORLD CUP SOC.	44000,
XENON 2 N	108000,

BATTLE SQUADRON GEN	58000,
BOXING GENE	67000,
BUCK ROGER GENE	65000,
CENTURION GENE	65500,
DARK CASTLE GENE	68000,
DESERT STRIKE GENE	78000,
EA HOCKEY GENE	68800,
CRUEBALL GEN	73000,
FAERY TALE ADV. GENE	49000,
MADDEN FOOT.93 GEN	95800,
IMMORTAL GENE	77000,
JAMES POND 1 GENE	59000,
JAMES POND 2 GENE	79000,
JOHN MADDEN 2 GENE	78000,
JOHN MADDEN FOO.92 G	44000,
JORDER VS BIRD GENE	54000,
KING'S BOUNTY GENE	53000,
MIGHT AND MAGIC GENE	75000,
PGA GOLF GENE	73000,
RINGS OF POWER GENE	69000,
ROAD RASH GENE	69800,
ROBOCOD GENE	55000,
STAR FLIGHT GENE	72000,
WHERE IN TIME CARMAN	53000,

S.NES CONSOLE PAL	259000
S.NES CONSOLE SCART	240000
S.FAM CONSOLE PAL	325000
NES CONVERTOR	23000
UNIVERSAL EURO ADAPTO	31500

ALIEN VS PREDATOR N	110000,
AMAZING TENNIS N	115000,
AREA 88	69500,
BATTLE GRAN PRIX	67000,
CAMELTRY N	85000,
CASTLEVANIA	58800,
CHO MAKAIMURA	71000,
CONTRA SPIRIT	99000,
CYBER FORMULAR	102000,
DINA WARS	84500,
F1 GRAN PRIX	110000,
FINAL FIGHT	96000,
FIRE PRO-WRES.	89000,
GOLDEN FIGHTER	125000,
GUNDAM F91	71800,
HIPER ZONE	113000,
HOKUTO NO KEN N	110000,
HOOK	98500,
HUMAN GRAN PRIX N	119000,
KING OF MONSTER	114000,
LEGEND OF ZELDA	84000,
LEMINGS	59000,
MAGIC SWORD	73800,
METAL JACK	93500,
PARODIUS	103000,
PHALANX N	119000,
PILOT WINGS	97000,
PRO SOCCER	73000,
ROMANCING SAGA	87000,
RPM RACING	74000,
S.BASEBALL	92000,
S.BOWLING	92000,
S.CUP SOCCER	75000,
S.F1 CIRCUS	109000,
S.GHOULS&GHOST	74000,
S.MARIO WORLD	92000,
S.PRO BASEBAL	110000,
S.R-TYPE	62000,
S.VALIS	63000,
SONIC BLASTMEN N	113500,
TINT TOON N	112000,
WORLD CUP SOCCER	78000,

AXELAY N	89500
FALANKS N	119000
JOE & MAC 2 N	110000
MICKEY ADV N	105000
POWER ATHLETE N	115000
PRINCE OF PERSIA N	92000
PROFES.BASEBAL 2	115000
S,KICK OFF N	105000
S.MARIO KART N	128000
TOP RACER 2 N	120000
S.PRO BASEBAL	110000
S.R-TYPE	61000
S.TENNIS	98000
S.WAGAN LAND	61000
S.WRESLE MANIA	73000
SD NIGHT GAIDAM N	87000
SIM EARTH	62000
SMASH TV	73000
SOUL BLADER	88000
STG	69500
STREET FIGHTER 2	133000
SUPER EDF	72000
SUPER STAR WAR N	10200
SUPER VALIS	68500
T.M.N.T 2	105000
THUNDER SPIRIT	67000
TOP RACER	74800
TURTLES IN TIME	104000
ULTRA BASEBAL	120000
WORLD CHAMPION	65000
WWF WRESLEMANIA	74000
XARDION	62000

G.BOY CONSOLE	130000
STEREO AMPLIFIER	26000
BATTERY PACK	49000
LIGHT BOY	35000

ADAMS FAMILY	55800
BASE BALL	25000
BATMAN 2 RET N	48000
BATMAN I	38800
BIONIC COMMANDO	44800
BOMBER BOY	38000
BOMBER KING	40000
BOXING	38800
BUBBLE BOBBLE	44000
BURGER TIME DX	45800
CASTLEVANIA 2	30800
CHASE HQ	33000
DR.MARIO	34800
DRAGON SLAYER	32000
GHOSTBUSTER	40000
GINGA	21000
GREMLINS II	35800
METAL JACK	34000
METROID 2	33000
MICKEY MOUSE 2	42000
NEMESIS 2	37000
PACMAN	46800
PARODIUS	38000
PIPE DREAM	22000
POPEYE 2	35000
PRINCE OF PERSHA N	44800
QBERT	28800
ROBOCOP II	47000
S.MARIO LAND	38800
SAGA 3	43800
SAGAYA	35000
SNOW BROTHER	25000
SPORT IN BARCELLONA N	39800
TETRIS	34000
TINY TOON N	48000
TMNT 2	52000
ULTRAMAN	38500
X	38800

G.GEAR CONSOLE	210000
TV TUNER	183000
BATTERY PACK	65000
BIG WINDOW	35000
MASTER GEAR CONV.	24000

AERIAL ASSAULT	39000
BASEBAL92	42000
BASEBALL 91	37000
BERLIN WALL	32000
BUSTER BALL	41500
CHASE HQ N	50000
COLUMN	36000

CHUK ROCK N	54000
DONALD DUCK	39000
DRAGO CRISTAL	38000
ETERNAL LEGEND	53000
G.LOC	42800
GALAGIA 91	37500
GEA STUDIUM	28800
HEAD BUSTER	23000
HOUSE OF TARROT	21000
JOE MONTANA FOOT.	32500
MAPPY LAND	34000
MICKEY MOUSE	39000
MONSTER WORLD 2	46000
NINJA GAIDEN	38800
OLYMPIC GOLD N	38000
OUT RUN	38000
PARADIUS	28000
PENGO	36000
PHANTASY STAR	45000
PUT PUTTER	32500
S.MONACO GP	34800
S.MONACO GP 2 N	44000
SONIC	44800
SONIC II N	57000
SPACE HARRIER	34800
THE GG SHINOBY N	39000
WAKE OF VAMPIRE N	59000
WONDER BOY	37000
WOODY TOP	33000
SHINOBY 2 N	48000

CONSOLE MEGA CD PAL	415000

FINAL FIGHT N	98000
ALESTE	87000
FUNKY HORROR	39000
HEAVY NOVA	72000
PRINCE OF PERCHA	89000
RISE OF DRAGON	94000
TENKA FUBU	72000
EARNEST EVANS	94000
WONDER DOG	89000

SPEDIZIONI MEZZO POSTA , FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

ALTRI TITOLI A RICHIESTA
PREZZI IVA 19% ESCLUSA!

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI,APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!

TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' <u>ORIGINALE</u> GIAPPONESE.

<u>SCONTI RIVENDITORI!</u>

N = **NOVITA'**

PREZZI IMBATTIBILI!

CONTROL YOUR CONSOLE

NES BUSTERS

ROBOCOP

Quando i continue saranno terminati non dovete far altro che premere select, start, A, B contemporaneamente. Ripetendo l'operazione alla fine di ogni partita otterrete continue infiniti.

KRACKOUT

Codici, sempre codici!

AREA	LIVELLO	CODICE
4	9	NOKXS1.FGWXJ2
2	9	NOCXW8HRZ46J4
3	9	NOKXSORFNDJJ3
1	10	NO8G5J7QJ74J3

Questo e il trucco precedente ci sono stati inviati da Atzeni Igor.

SUPER MARIO BROS 2

Quando arrivate al livello 3 prendete la porzione e portatela vicino al vaso, buttatela a terra ed entrate dentro al vaso. Voilà, vi troverete in un altro mondo! Grazie ad Alfonso.

KID ICARUS

Quando dovrete combattere contro Medusa nell'ultimo livello, sovrapponetevi alla colonna all'altezza dell'occhio del mostro, i suoi raggi verranno indirizzati verso il basso anziché verso di voi. Ringraziamo in coro Paolo Guazzotti.

SHINING IN THE DARKNESS

Per Shining in the Darkness ci arrivano da Luigi Parlato (grazie!) le mappe dei vari livelli. In questo numero vi regaliamo quella del primo e del secondo livello.

1° livello

2° livello

Sto già immaginando cosa staranno pensando certe teste calde a proposito di CYC dicembre: "maledetti, preferite il Megadrive al Super Famicom! Lo si capisce dal fatto che non pubblicate più trucchi per la nostra console e cavolate varie...". Bene, la smettano i suddetti di parlare a vanvera, dal momento che questo mese HO PUBBLICATO TUTTO IL MATERIALE giunto in redazione. Al posto di blaterare pensino a mandarmi dei trucchi, oltre a fare un piacere ai lettori farebbero un favore anche a me che, tra le altre cose, sono possessore della suddetta console...
Non posso non ringraziare pubblicamente Silvia, che, senza pretendere compenso alcuno, mi ha aiutato a smistare le lettere (diciamo che le ha smistate tutte lei). Brava, continua così, diventerai ricca e famosa! (Proprio come me!)

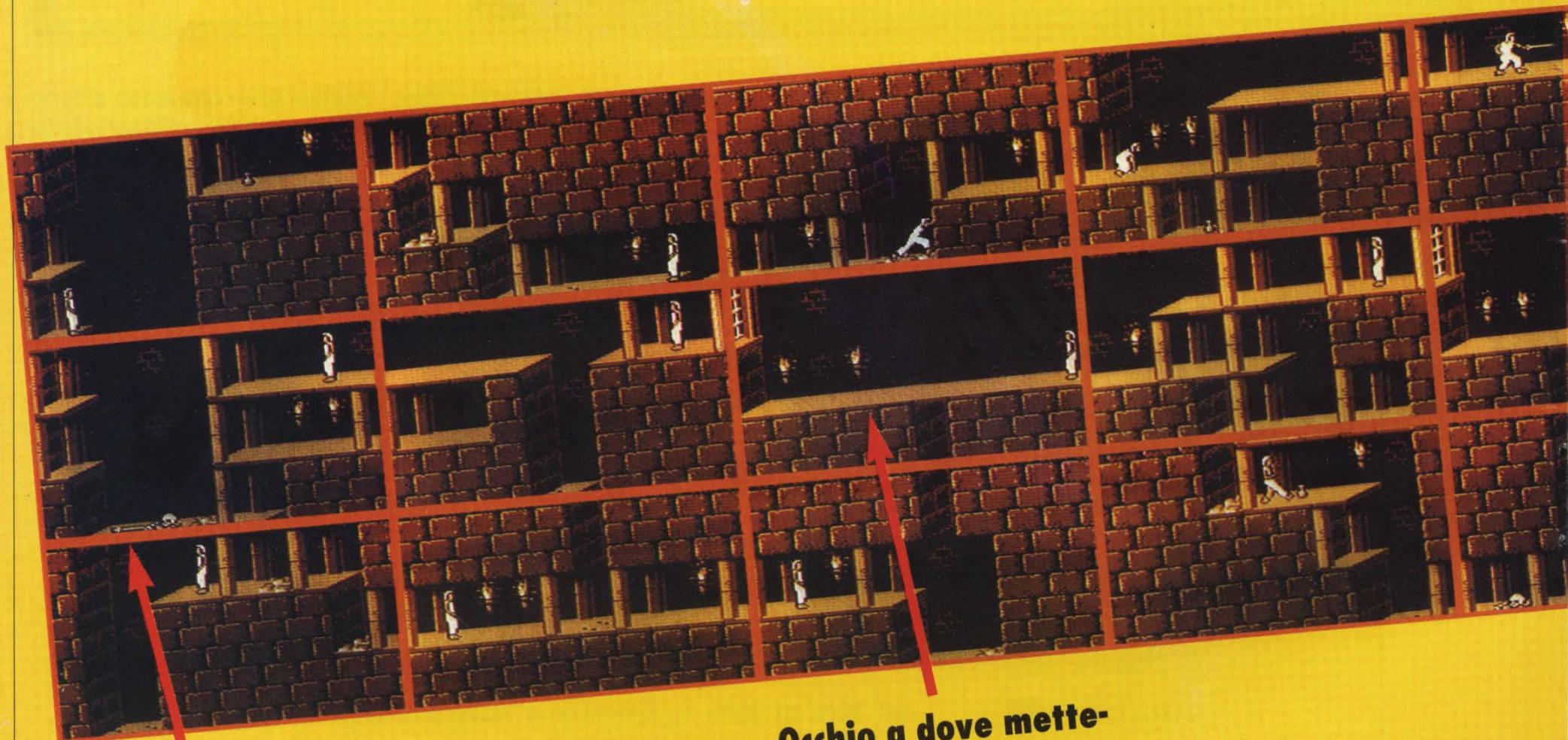
Buon Natale!

CONTROL YO

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO SA
ERAVATE TROPPO PIGRI PER FARLO O MAGARI NON VI INTE

PRINCE O

per Ga

Occhei, eccovi la mappa completa del primo livello di Prince of Persia con tutte le pozioni nascoste e non. Divertitevi! E se non avete voglia di vederlo, usate il codice per passare direttamente al secondo: 06769075.

Raccogliete la spada e usatela per menare le guardie.

Occhio a dove mettete i piedi!

UR CONSOLE

PERE E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE OPPURE
RESSA MA COMUNQUE NOI VE LO DICIAMO LO STESSO SU...

F PERSIA

meboy

Questa è l'entrata del livello e beh, bella, vero?

Ammazzatelo usando la spada. Occhio!

Vedete quella piattaforma? Pigiatela, e la porta si aprirà.

COME SAREBBE A DIRE: NON LO CONOSCO?

Per i due o tre (spero) che non conoscono Prince of Persia eccovi un riassunto delle precedenti puntate: il cattivo di turno, ovvero il Visir, ha ucciso lo Sceicco e intende sposarne la figlia, così da legittimare la propria successione al trono. Il fidanzato della ragazza è stato chiaramente imprigionato nelle segrete del Palazzo, mentre il perfido ministro concede alla Principessa sessanta minuti per decidere; in caso ella rifiuti la proposta, dovrà morire. Voi impersonate il giovane imprigionato (per la serie "Che fortuna"... NdAlex) e dovete, in meno di un'ora, riuscire a sfuggire attraverso le segrete e il palazzo fino a giungere a liberare la vostra amata. Ah, dimenticavo: attenti alle guardie, al Visir e... a voi stessi.

A Grande Richiesta, continuano i Super Pacchi !!!

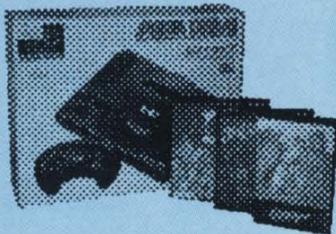
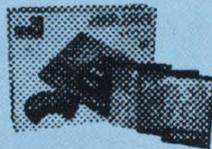
Megadrive Pack.1

Console Megadrive
con :
Sonic, Mickey Mouse,
Toki, Quackshot

Lit. 367.000

Megadrive Pack.2

Console Megadrive
con :
Sonic, Mickey Mouse,
Toki, Quackshot
Moonwalker, Dick Tracy,
Batman, Spiderman

Lit. 457.000

Megadrive Pack.3

Console Megadrive
con :
Sonic, Mickey Mouse,
Toki, Quackshot,
Moonwalker, Dick Tracy,
Batman, Spiderman
Bare knuckle, Street Smart,
Golden Axe II, Alien Storm,
Tecno World Cup 92, Air Diver,
Super Volleyball, Golden Axe

Lit. 620.000

PRENOTA SUBITO
IL TUO
SUPERPACCO !!!

Megadrive

ALIEN 3	Lit. 122.000
ACQUATIC GAMES	Lit. 100.000
CRYING	Lit. 132.000
CRUDE BUSTER	Lit. 106.000
GHOULS AND GHOST	Lit. 80.000
GREEN DOG	Lit. 85.000
GOLDEN AXE 2	Lit. 75.000
OLYMPIC GOLD	Lit. 75.000
RAMBO 3	Lit. 75.000
SHADOW OF THE BEAST	Lit. 85.000
SONIC 2	Lit. 106.000
SPLATTER HOUSE 2	Lit. 100.000
SUPER HQ	Lit. 122.000
TAZMANIA	Lit. 122.000
TERMINATOR	Lit. 138.000
WONDER DOG	Lit. 62.000

GameGear

CONSOLE GAME GEAR
PORTATILE A COLORI
+ Sonic + Alien Sindrome
+ Out Run + Aerial Assault
+ Columns + Pengo
+ Woody Pop

A sole Lit. ???.???
Telefonateci !!!

Alcune Offerte ...

*** MEGADRIVE ***	
'92 WORLD CUP SOCCER	Lit. 56.000
ALIEN STORM	Lit. 54.000
ALISYA DRAGON	Lit. 62.000
BARE KNUCKLE	Lit. 54.000
BULLS VS LAKERS	Lit. 63.000
CALIFORNIA GAMES	Lit. 56.000
DICK TRACY	Lit. 54.000
DOUBLE DRAGON II	Lit. 54.000
EARNEST EVANS	Lit. 62.000
FANTASIA	Lit. 54.000
JAMES POND II	Lit. 56.000
JORDAN VS BIRD	Lit. 59.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	Lit. 54.000
NORTHERN KEN III	Lit. 54.000
QUACK SHOT	Lit. 54.000
SPIDERMAN	Lit. 54.000
SUPER MONACO GP 2	Lit. 96.000
TERMINATOR II	Lit. 74.000
THE SIMPSON'S BART	Lit. 62.000
THUNDER FORCE 4	Lit. 90.000
TOKY (JU JU)	Lit. 54.000
TWINKLE TALE	Lit. 76.000
WONDER BOY III	Lit. 54.000
GAMES PACK 2-8giochi MD	Telefonare
*** GAME GEAR ***	
SONIC	Lit. 52.000
LUCKY DINE QUACK SHOT	Lit. 52.000
GAMES PACK 6giochi GG	Telefonare
GAMES PACK 30giochi GG	Telefonare
GAMES PACK 52giochi GG	Telefonare
*** SUPER FAMICOM ***	
GOLDEN FIGHTER	Lit. 110.000
JOE & MAC	Lit. 110.000
CONTRA	Lit. 110.000
FINAL FIGHT II	Lit. 110.000
THE SIMPSON'S	Lit. 110.000

Accessori MD

TURBO JOYPAD
joypad con funzioni
Turbo e Slow
Lit. 42.000

KIT ENHANCER
trasforma la joypad originale
in un joystick
Lit. 5.000

MEGA BECKUP
trasferisce da cartridge a
disco, per Megadrive
Lit. 410.000

DISCHI X MEGABECKUP
Dischetti Pre-formattati per
MegaBeckup
Lit. 3.500

OFFERTE SPECIALI !

Telefonateci
per chiedere
le offerte
speciali del
momento
per
MEGADRIVE
GAME GEAR !

MULTIMEDIA s.r.l. MULTIMEDIA s.r.l. MULTIMEDIA s.r.l.

C.so Matteotti, 48 - 57023 Cecina (LI)
Tel. 0586/63.10.22 Fax 0586/63.11.92

Orario Telefonico : Lunedi 15.30-19.30 Martedi-Sabato 9.30-13.00 15.30-19.30
Tutti i prezzi sono IVA compresa - Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

"Prima gli unici ...... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

Micromania

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese
Tel : 0332 - 970189 **Fax** : 0332 - 970462

Computer Land

Via Trieste , 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax : 0331 - 204074 **Tel** : 0331 - 281343

Novità Super Famicom
Mese di Dicembre 1992

Titolo	Genere	Prezzo
Valken	ACT	Lire: 149.000
Super Black Bass	SIM	Lire: 160.000
Birdy Try	SPT	Lire: 159.000
Mystery Circle	PUZ	Lire: 139.000
Major Title	SPT	Lire: 145.000
Final Fantasy V	RPG	Lire: 160.000
Osumo Spirit	SPT	Lire: 149.000
The King of Rally	RAC	Lire: 139.000
Psycho Dream	ACT	Lire: 149.000
Stels	SIM	Lire: 159.000
Gamba League 3	SPT	Lire: 159.000
Hiryu no Ken's Power	Up	Lire: 159.000
Amazing Tennis	SPT	Lire: 145.000
Daion	SHT	Lire: 140.000
Super Osumo	SPT	Lire: 145.000
Super F1 Hero	RAC	Lire: 149.000
Super Star Wars	ACT	Lire: 145.000
Super Tetris 2	PUZ	Lire: 140.000
Tiny Toon	ACT	Lire: 130.000
Flying Hero	SHT	Lire: 145.000
Story of 46 Billion	ACT	Lire: 159.000
KiKi Kaikai	ACT	Lire: 140.000
Boy Acibe	ACT	Lire: 129.000
Rushing Beat Ran	ACT	Lire: 159.000
Road Runner vs C.	ACT	Lire: 140.000
The Combatribes	ACT	Lire: 155.000
Super Kick Off	SPT	Lire: 129.000
Super NBA Basket	SPT	Lire: 149.000
Super Pinball Jaky C.	TBG	Lire: 140.000
Super Volley 2	SPT	Lire: 149.000
Ran ma 1/2 II	ACT	Lire: 159.000
Human Grand Prix	RAC	Lire: 160.000
Joe & Mac 2	ACT	Lire: 130.000

Novità Megadrive
Mese di Dicembre 1992

Titolo	Genere	Prezzo
Lampert		Lire: 105.000
F1 Super License	RAC	Lire: 139.000
Side Pocket	SPT	Lire: 120.000
Xenon 2	SHT	Lire: 130.000
Dark Wizard MCD	RPG	Lire: 105.000
Road Blaster FX MCD	RAC	Lire: 120.000
R.B.1.4 Baseball	SPT	Lire: 120.000
Puyo Puyo	ACT	Lire: 79.000
Mickey & Donald	ACT	Lire: 105.000
Dream Team USA	SPT	Lire: 120.000
Pinball	TBG	Lire: 105.000
T.N.M.T return of S.	ACT	Lire: 105.000
Junker's High	RAC	Lire: 139.000
Gods	ACT	Lire: 139.000

Karaoke * Mega-CD

Novità GameBoy

Titolo	Genere	Prezzo
Doraemon 2	ACT	Lire: 60.000
R-Type 2	SHT	Lire: 59.000
Esperx		Lire: 59.000
Nuu Boo		Lire: 59.000
Rockman World 3	ACT	Lire: 57.000
Dungeon Land		Lire: 73.000
The Earth		Lire: 57.000
Sailor Moon		Lire: 57.000
Tokon Three Chivalrus		Lire: 59.000
Doctor Franken	ACT	Lire: 62.000
Barbie	ACT	Lire: 69.000
Hitoride Dekirumon		Lire: 60.000
Mickey's Chase		Lire: 60.000
4 in 1 Fun Pak		Lire: 59.000
Roney Toon		Lire: 56.000
J-League Fighting Soccer		Lire: 74.000

IL PC ENGINE CON I SUOI 256 COLORI SU SCHERMO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza Tecnica Modifiche Console in standard **R.G.B**

Novità PC-Engine NEC
Mese di Dicembre 1992

Titolo	Formato	Genere	Prezzo
Super Schwarzschild 2	SCD	SIM	Lire: 127.000
Tecmo World Cup 92	SCD	SPT	Lire: 127.000
Momotaro Desentsu Gaiden		RPG	Lire: 105.000
Nekketsu Undokai	SCD	SPT	Lire: 119.000
Bomber Man 93		ACT	Lire: 105.000
Nexzr	SCD	SHT	Lire: 119.000
Gradius II	SCD	SHT	Lire: 127.000
Xak 1.2	SCD	RPG	Lire: 127.000
Burai II	SCD	RPG	Lire: 127.000
Dragon Eyes Shangai 3	SCD	TBG	Lire: 120.000
F1 Circus 92		RAC	Lire: 119.000
Super Darius II	SCD	SHT	Lire: 119.000
The Legend of Hero 2	SCD	RPG	Lire: 119.000
Inoue Mami	SCD	NOV	Lire: 99.000
Gain Ground SX	SCD	ACT	Lire: 117.000
Jim Power	SCD	ACT	Lire: 110.000
Pastel Lime	SCD	ADV	Lire: 117.000

Finalmente il sogno si avvera !!!

Con la nuovissima **Console** della **Computer Land** anche **Tu** avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della **Sala Giochi** direttamente a **Casa Tua** !!!!
Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno.....
.... Ma la nostra configurazione é imbattibile :

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land
Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - Varese

Novità per
Amiga -MS Dos
C-64
Telefonare al n. 0331-204074

Novità Game Gear
Mese di Dicembre 1992

Titolo	Genere	Prezzo
Bare Knucle	ACT	Lire: 60.000
Sonic the Hedgehog 2	ACT	Lire: 60.000
Smash TV	ACT	Telefonare

Novità

Articolo	Prezzo
Magic Converter Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo	Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)	Lire: 160.000
Solar Boy * GameBoy	Lire: 79.000
Battery Pack * Game Gear	Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC	Lire: 53.000
Adattatore 4 Joypad * SFC	Lire: 53.000

Si accettano pagamenti anche con Carte da Credito

Carta Si
Master Card
Euro Card
Visa

La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

Megadrive
PC-Engine
Neo - Geo
Game Gear
Game Boy
PC-Engine DUO
Super CD-Rom II
PC-Engine LT
Mega CD
Black Rage

Novità Neo - Geo
Mese di Dicembre 1992

Titolo	Memoria	Prezzo
View Point		Lire: 399.000
Sengoku Densho II		Telefonare
World Hero	(82 Mb)	Lire: 359.000
Art of Fighting	(102 Mb)	Lire: 449.000

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor **RGB** che non usano il sistema **SCART**,ma altri connettori.

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

Black Rage !!!

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

 Distribuito da Computer Land & Micromania

CONSOLIAMOCI

A quanto pare la storia delle 10.000 ha creato un bel putiferio tra i lettori! Pensate che qualcuno me le ha persino mandate! Ma non dovreste già averlo capito che il 99.9% di quello che dico sono tutte cavolate? Non ditemi che ci avete creduto! Ovviamente io non posso accettare i vostri soldi, sia per onestà personale sia per non finire in prigione sotto l'accusa di concussione (direi più per il secondo motivo), quindi provvederò personalmente (se riuscirò a rintracciare i mittenti) a rispedire la suddetta somma. L'indirizzo non ve lo ricordo perché non ne ho voglia.

Dave.

Vendo **NES** + 15 cartucce (Double Dragon 2, Double Dragon 3, Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Robocop, Shadow Warriors, Turtles 2 - The Arcade Game - Adventure Island 2, Castlevania, Mega Man, Faxanadu, Tiger Heli, The Guardian Legend, Low G Man, The New Zealand Story) + 2 joypad + trasformatore (il tutto ha sei mesi di vita) al modico prezzo di L. 750.000. Rivolgersi a Federico Brigidi allo 081/8622332 (NA) (Federico è uno di quelli che mi ha mandato le L. 10.000. Te le ho rispedite! NdD).

Vendo per **Sega Master System** i seguenti titoli: The Ninja, Secret Command, Rescue Mission, Bonanza Bros, Speedball, Kenseiden, Ghouls'n'Ghosts a L. 40.000 cad. Chiedere di Paolo Dellerba allo 0131/43163.

Affare! Vendo **NES** un anno di vita + un gioco, raccoglitore per dieci cartucce, guanto Power Glove, tappeto Family Fun Fitness + gioco + pistola zapper + 1 joypad, il tutto a L. 600.000 (oppure anche di meno se mi siete simpatici). Sono disposto anche a scambiarlo con un Super Nes/Famicom con quattro o cinque cartucce (ma allora sei proprio un affarista! NdD). Telefonare ore pasti allo 035/884063 o 481420 e chiedere di Luca.

Vendo **Sega Game Gear** + 5 cartucce (Sonic, Fantasy Zone, Mickey Mouse, GG Aleste, Super Monaco GP a L. 350.000 trattabili. Il materiale è in ottime condizioni. Max serietà. Telefonare allo 0171/694591 (ore pasti) e chiedere di Andrea.

Vendo o scambio i seguenti giochi per **Mega Drive:** Mystic Defender, Golden Axe, Super Monaco GP, Gynoug (jp), EA Hockey, Quackshot, Mickey Mouse, Alex Kidd, Revenge of Shinobi, F1 GP (jp), PGA Tour Golf, Lakers vs Celtics, Desert Strike, Out Run e molti altri, tutti in ottime condizioni. I prezzi vanno dalle L. 25.000 alle L. 60.000 trattabili. Supersconti per acquisti in quantità. Telefonare tutti i giorni ore pasti o serali allo 0432/756529, chiedendo di Andrea. L'annuncio è valido solo per le province di UD e GO.

Vendiamo **Sega Mega Drive** europeo, completo di joypad e cartuccia "Altered Beast", come nuovo, a sole L. 200.000. Chiedere di Daniele o di Ronnie allo 011/5213172. Si assicura massima serietà.

Vendo due cartucce nuove per il **Nes**. I titoli sono: Defender of The Crown e Captain Planet. Scrivere a: Annamaria Petean - via Mondina 16 - 33050 S. Nicolò Di Ruda (UD).

Vendo **Mega Drive** universale + 1 super joypad a sei tasti (SG-8) + 1 joypad + cavo scart + alimentatore 220V + 11 giochi (Sonic, Street of Rage, Castle of Illusion, Moonwalker, Mercs, Dick Tracy, Super Thunder Blade, North Star Ken, Golden Axe 2, Ghouls'n'Ghosts e Joe montana Football). Il tutto è in ottime condizioni (solo 3 mesi di vita) solo a L. 650.000 trattabili (che significa solo a L. 650.000 trattabili? NdD). Chiedere di Christian allo 0766/34438 (RM).

Scambio cartucce americane per **Super Nes**. L'annuncio è valido fino al 2003 (!). Telefonare allo 0584/359439 e chiedere di Vitale (Vitale è un altro delle fatidiche L. 10.000).

Vendo o scambio le seguenti cartucce per **Sega Mega Drive:** Zero Wings, Streets of Rage, Altered Beast, Sword of Sodan, Super Monaco GP. Telefonare allo 010/219188 e chiedere di Federico. Annuncio sempre valido.

Vendo **Sega Master System** + 2 joypad + 7 giochi causa inutilizzo a L. 350.000. Telefonare durante le ore serali allo 02/3545603 e chiedere di Andrea.

Scambio **Nintendo NES**, neanche un anno di vita + Game Key + 2 giochi con un Game Boy + 2 giochi. Sono disposto anche a venderlo a L. 200.000. Telefonare allo 0331/568310 e chiedere di Andrea.

Vendo a L. 35/40/45.000 molte cartucce per **Nintendo** e a L. 30.000 varie per **Game Boy**. Sconti quantità. Cercare Valente allo 02/2424559 dopo le ore 20.30.

Vendo **Sega Master System** in

ottime condizioni + 3 giochi (Hang On, Sonic, Kung Fu Kid) a L. 100.000 trattabili e altri giochi a partire da L. 35.000. Dopinto Marco - Corso Roma 4 - Lodi (MI) - tel 0371/424400.

Vendo **Nintendo NES** con i seguenti giochi: Double Dragon 2, Teenage Mutant Hero Turtles, Super Off Road, Super Mario 2 e 3, il tutto a L. 380.000 trattabili oppure vendo pezzi anche separati. Telefonare allo 0532/766994 ore serali e chiedere di Michelangelo.

Vendo **Sega Mega Drive** europeo in perfette condizioni con: adattatore, pro 1, pro 2 (e che sono? NdD), Altered Beast, Super Monaco GP, Last Battle, Ghouls'n'Ghosts, Paperboy. Il tutto a L. 450.000 trattabili. Telefonare durante le ore serali allo 02/8138851 e chiedere di Paolo.

Vendo Sengoku Densho per **Neo Geo** a prezzo da concordare al momento dell'acquisto. Telefonare in redazione e chiedere di Dave o lasciate il vostro indirizzo. (Questa volta non si tratta di uno scherzo, ve lo assicuro, NdD).

Vendo o scambio cartucce per il **Master System.** I titoli disponibili sono: Out Run, Black Belt, Pro Wrestling, World Games, Golden Axe. Sono disposto a scambiare i titoli in questione con Shinobi, Sonic, Super Real Basketball e World Soccer 90 o le vendo a L. 60.000 l'una. Telefonare allo 050/982046 dalle 14:00 alle 22:00 e chiedere di Franco.

Vendo **Sega Mega Drive** + joypad + Altered Beast il tutto in perfette condizioni a L. 230.000. Inoltre per gli appassionati di RPG e non, vendo le seguenti cartucce, sempre per MD a L. 50.000 l'una: The Immortal, Buck Rogers, Phantasy Star 2, Faery Tale Adventure, Desert Strike,688 Attack Sub, Shadow of The Beast, Fatal Rewind. Telefonare allo 011/8999070 e chiedere di Luca.

Vendo o scambio le seguenti cartucce per **Game Gear:** G Lock (L. 40.000), Factory Panic (L. 35.000) Mickey Mouse (L. 45.000), Shinobi (L. 45.000), inoltre cedo al miglior offerente la cartuccia Turbo 16, sempre per GG. Telefonare ore serali allo 0187/517068, tranne sabato e domenica, e chiedere di Tiziano.

Vendo a L. 5.000 cadauna le seguenti riviste: **K**, dal numero 37 (marzo 92) in poi, Console Mania (traditore!!!! NdD) tutti i numeri, Zzap!, dal numero 11 (aprile 87) al numero 59 (luglio 91), Computer + Video Giochi numeri 16 e 17, Videogame e Computer World dal numero 17 in poi. Stefano Cionci - via Pio Emanuelli 55/41 - 00143 Roma - tel 06/5034325.

Vendo **Sega Mega** Drive Pal (io do Pal a mie hani! NdD) + 16 giochi (Sonic, Strider, Mickey Mouse ecc...) al prezzo eccezionale di L. 500.000!! Telefonate dalle 19:30 alle 21:00 chiedendo di Sergio allo 0445/364300.

Vendo **Nes** con pistola Zapper e due giochi (Super Mario Bros e Duck Hunt) a L. 200.000. Vendo inoltre i seguenti titoli: Popeye, Urban Champion, Soccer, Donkey Kong 3, Donkey Kong Jr, Math a L. 35.000 cadauno, Kid Icarus, Double Dragon II, Fester's Quest, Ghosts'n'Goblins, Trojan, Ikari Warriors, Castlevania a L. 45.000, Super Mario Bros 3, Adventure Island 2, Batman a L. 50.000. Per ulteriori informazioni rivolgersi a : Iannone Andrea - via Stefano Iacini 26 - 70125 Bari - tel 080/419115.

Vendo **Sega Master System** a L. 90.000 in ottime condizioni. Vendo anche i seguenti giochi per MS: Alien Syndrome (L. 30.000), Indiana Jones (L. 45.000), Rocky (l. 40.000) Danan (L. 40.000) e anche lo zaino porta-console (L. 10.000). (e l'indirizzo? Credo che il nostro amico Andrea dovrebbe inginocchiarsi sui ceci e ringraziarmi, perché se non avessi rispulciato tutte le buste aperte cercando il suo indirizzo il suo annuncio non sarebbe servito a niente. Ma bando alle ciance e puppiamoci il fantomatico indirizzo: Tappo Andrea - via Contea 5/a - 05033 Collescipoli (TR). NdD).

Vendo **Mega-CD** per Mega Drive a L. 600.000, con quattro giochi, il tutto comprato nel maggio del '92. Se interessati, contattare lo 0185/480220 e chiedere di Mattia, possibilmente in ore pomeridiane.

Vendo **Sega Master System 2** (nuovissimo) con imballi originali, completo di: alimentatore, Cavo TV, 1 control pad, il gioco Alex Kidd in memoria e tartaruga ninja gigante (Raffaello) in omaggio. Il tutto a L. 130.000 trattabili. Vendo anche i seguenti giochi, sempre per il Master System: Basket, Psycho Fox, Fantasy Zone, Secret Command a L. 350.000. A L. 40.000 Rampage, California Games, Calcio (quale? NdD) Out Run. Infine Shinobi 1 & 2, Golden Axe, After Burner, questi ultimi a L. 45.000. Telefonare allo 010/2425469.

Vendo **Nes** con 2 joypad, pistola Zapper, cavo TV, alimentatore e sette meravigliosi giochi: Duck Hunt, Super Mario Bros 1, Super Mario Bros 3, I Simpson, Duck Tales, California Games e Goones 2. Il tutto a L. 199.000. Telefonare allo 010/230115 oppure scrivere a: Bianco Matteo - via Capri 95/4 - 16134.

Vendo **Mega Drive** + la cartuccia Altered Beast al modico prezzo di L. 150.000 trattabili. Inoltre vendo le seguenti cartucce a metà del loro prezzo: Super Real Basketball, Golden Axe 2, Strider, Moonwalker a L. 50.000 cadauno e la cartuccia Star Light a L. 60.000. Telefonare ore pasti chiedendo di Guido o di Carlo allo 0385/96166. Se volete scrivermi scrivete a: Guido Spiopani (spero di averlo scritto giusto, NdD) - via Ferrari 18 - 27040 Verrua Po (PV).

Vendo **Atari Lynx,** tre settimane di vita + batterie + alimentatore e imballi originali, garanzia ancora valida + quattro cartucce tra cui Toki e Warbirds a prezzo vantaggiosissimo. Telefonare allo 0965/893815 e specificare il motivo della visita (che cosa significa? Boh! NdD). Annunci sempre valido!

Vendo per **Sega MD** i seguenti titoli in ottimo Stato: Alisia Dragon (L. 50.000) Truxton (L. 35.000), Ghostbusters (L. 35.000), Ghouls'n'Ghosts (L. 40.000), Phelios (L. 18.000). Telefonare dalle ore 13:00 alle 14:00 e dalle 19:00 alle 20:00 allo 0375/889044 e chiedere di Giuliano.

Vendo **Master System** + due giochi (Spiderman e Double Dragon) a L. 270.000 anche trattabili. A chi interessasse vendo anche Atari 2600 + due giochi a L. 60.000. Chiamare dalle 16:00 in poi allo 06/4370095 e chiedere di Davide.

Vendo **Sega Mega Drive** in ottime condizioni, ancora con imballo originale + joypad + joystick con autofire a tre tasti + sei giochi (Joe Montana II, Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse, Bonanza Bros, Atomic Robokid, Arnold Palmer Tournament Golf, Altered Beast) a L. 550.000. Inoltre vendo Atari Lynx con alimentatore, cavo comlynx + due giochi (California Games, Blue Lightning) a L. 200.000, o in cambio di un Sega Game Gear + 1 gioco. Telefonare allo 089/274101 (dopo le 19:00) e chiedere di Massimiliano.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

E' L'ALBA DI UN NUOVO ANNO, MA ZZAP! NON LA VEDRA'

Eh, la Madonna -direte voi- che introduzione epica! Beh, anche se può sembrare una cosa scontata, stiamo scrivendo questa introduzione proprio 24 ore dopo che la chiusura della nostra mitica testata ha lasciato sconvolta tutta la redazione. In effetti, non è che Zzap! sia morto, ha solo fatto una cura dimagrante e si è trasferito su TGM, guadagnando così un sacco di lettori. Il prezzo da pagare, però, è stato molto salato: la testata che ci ha visti nascere (come redattori) e con la quale siamo cresciuti (si fa per dire) ha perso la sua indipendenza, quindi lasciateci versare qualche lacrimuccia (anche noi Bovas ci commuoviamo, sapete?) in santa pace e, piuttosto, andatevi a procurare l'ultimo incredibile numero: per Game Boy ci sono ben 7 recensioni, più un sacco di preview per il NES... Senza contare, naturalmente, l'incommensurabile valore che può avere un ultimo numero presso un collezionista (a proposito. Anche se può sembrare assurdo, Paolone non è ancora riuscito a trovare una copia del PRIMO numero di Zzap!. Chiunque sia in grado di procurarglielo, lo faccia -paga bene-!). Beh, detto ciò vi lasciamo alla lettura di questa posta gennarola, augurandovi buona indigestione per tutto il 1993.

ORA DI FILOSOFIA

Cari Bovas (che non ho ancora capito se è l'accusativo plurale di Bova, ae) (No, è il plurale inglese di Bova, contrazione di BovaByte. Vedi cosa succede a non studiare? Si ignorano le cose più importanti NdP), vi scrivo mentre sono a scuola ed è la IV ora, filosofia, qui nella quinta A dell'A. Volta. Ho deciso di scrivere adesso a voi, perché se sto altri cinque minuti ad ascoltare la prof, entro in coma irreversibile. Sapeste come vi invidio! (Schiatta, schiatta... he he he he he! NdP) Certo, capisco che giudicare una cartuccia non è solo divertimento, può capitare qualche fetecchia a cui è difficile regalare anche un giudizio da 50 in giù, ma almeno vi pagano. Io invece pago loro (libri, versamenti, lezioni private...). Vorrei tanto lavorare con voi, e lo dico sinceramente; mi prendete? Il prossimo anno andrò all'università, quale facoltà mi consigliate per poter lavorare un giorno nella vostra rivista? Premetto che disegno bene (il che, per scrivere una recensione, è fondamentale... NdP), ho fantasia, umorismo, e buona volontà. Comunque, anche se questo non si realizzerà, io continuerò a leggere CM fino alla fine del mondo (facciamo le corna). Vorrei però farvi delle domande per conoscervi meglio.
1) Esattamente, in quanti siete a lavorare per la rivista?
2) In che spazio lavorate, cioè, in quanti Mtq?
3) Siete più uomini o più donne?
4) Mediamente, che scuole avete fatto?
5) Cosa pensano gli amici e i parenti del vostro lavoro? Vi prendono per immaturi o per matti?
6) Che macchina ha Stefano Gallarini?
7) Quanto prendete al mese?

William Stefano Caramia.

Eh, caro mio, devo darti una spiacevole delusione: per poter lavorare da noi è necessario essere laureati in lettere, filosofia, elettronica, informatica, telecomunicazioni, economia e commercio, e infine in giapponese arcaico. Dopodiché si deve fare un test disumano per verificare il "Quoziente di Sopportazione di Alex" (QSA), generalmente molto basso (anche perché si tratta principalmente di un test fisico: quante se ne riescono a prendere senza perdere i sensi... NdAlex). E il carattere granitico necessario è solo una delle componenti. Infatti bisogna anche sopportare noi Bovas, e qui cade l'asino... Scherzi a parte: non è necessario nessuno studio particolare. L'importante è sapere bene l'italiano, masticare discretamente l'inglese, e avere un bagaglio culturale (non solo nel campo dei videogame) piuttosto ampio. Ma passiamo alle risposte.
1) Esattamente è impossibile dirlo. Siamo sempre troppi quando c'è da provare le cartucce, e troppo pochi quando si tratta di recensirle...
2) Spazi sconfinati, aperti, incontaminati... Oddio, trovandosi la redazione davanti alla dogana, con tutti gli scarichi dei tir, l'aria non è che sia la più salubre, però...
3) Gli uomini sono del tutto uomini; le donne del tutto donne.
4) Le superiori e qualcuno va anche all'università.
5) Dipende: mio padre è contento che scriva su delle riviste; ma mi ammazzerebbe perché dovrei limitarmi a studiare...
6) Un maggiolino tutto matto.
7) Dipende da quanto scriviamo. Ma generalmente è un valore in denaro compreso tra "una miseria" e "vado a vivere sotto i ponti".

E ORA PUOI SPEDIRMI LE DIECIMILA!

Superspedyvorticosa redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 14 anni e mi chiamo Marco de Bon. Fatemi dire innanzitutto che siete sicuramente la rivista number one del settore e per questo non dovete prestare orecchio a chi vi insulta mensilmente, sono tutte bugie (o fandonie, o balle, o cacche verdi).
Sono un fiero possessore di un Mega Drive con una decina di giochi (che bomba Terminator), di un Game Boy, di un Lynx e di un Nes (a dire il vero non sono proprio fiero di quest'ultimo, anzi...), e volevo porvi le solite nauseabonde domandine (OK Bovas, se mi rispondete vi spedisco 10.000 lire!) (OK, fallo! NdD):
1) Dite che Street Fighter 2 per GB era solo uno scherzo di CVG inglese, ma siete sicuri che sia davvero uno scherzo? Alcune riviste italiane cominciano a parlare del suddetto gioco!
2) Usciranno shoot'em up decenti per il Lynx?
3) Quando uscirà il M-CD ufficiale?
4) Che voto dareste a Fighting Master per Mega Drive?
5) Convertiranno Thunder Force IV per il Mega Drive Ufficiale?
6) Lo sapevate che siete superspeedyvorticosi?

Ecco, volevo sapere SOLO questo...

Marco De Bon.

P.S. Anch'io sono contro Captain Sega, Lord SNK e supereroi vari.
P.P.S. Ma è stato Alex a uccidere Laura Palmer?
P.P.P.S. Per favore, pubblicatemi, è la terza volta che vi scrivo!!!

Beh, ad essere sincero devo ammettere che ti ho pubblicato solo per le 10.000... Che ne diresti di spedirmele al più presto? No, scherzo, non è SOLO per quello...
Beh, bando alle ciance e via col puppamento delle risposte:
1) In effetti ci siamo resi conto del nostro imperdonabile errore e ce ne scusiamo con i lettori...
2) Hai mai giocato a Gates of Zendocon? Se si vai a Lourdes e prega che esca un altro shoot'em up di tali proporzioni...
3) Solo Dio può saperlo. Penso comunque non più tardi del '93...
4) Fosse per me gli darei anche 1...
5) Si spera, sta di fatto che non è ancora uscita la versione ufficiale del terzo episodio! (Almeno così risulta a me, NdD).

6) Ovviamente.

MEDITATE GENTE, MEDITATE...

Cara redazione di Console Mania, vi scrivo questa lettera per rispondere alla missiva di Alberto Campion (tralasciando i pur meritatissimi complimenti). La questione sollevata dal tale sopracitato mi sembra essere uno degli argomenti maggiormente dibattuti, ultimamente, su tutte le riviste del settore. Sono stanco di sorbirmi le critiche di improvvisati "spara-sentenze", che parlano a sproposito senza nessuna cognizione di causa (bella frase, NdD), secondo i quali i videogiocatori sarebbero alienati, estranei a ciò che accade nel resto del mondo, sempre tappati nella propria stanza a combattere guerre fantomatiche in mondi fantastici, ma sopratutto incapaci di avere rapporti con l'altro sesso.
Non capisco perché la maggior parte della gente non riesce a concepire il videogioco come una normale forma di svago, un hobby innocente e comunissimo, ma al contrario si senta in dovere di dispensare consigli, di criticare, di accusarci di mancanza di serietà perché non ci interessiamo (così spesso dicono loro, NdD) ai gravi problemi che affliggono il mondo.
Credo che anche voi redattori siate stufi dei pregiudizi della gente, così come del resto la maggioranza dei ragazzi che legge Console Mania. Penso che nessuno finalizzi la propria vita a giocare ai videogame, ma il doverci rinunciare per degli imbecilli mi sembra infantile (nessuno ti dice di farlo, NdD).
Tu, Alberto, dici che le console sono solamente pezzi di plastica, ma per molti il giocare è uno stimolo, e l'uomo non può vivere senza stimoli o obiettivi (obiettivi non direi, visto che non bisogna finalizzare la propria vita ai videogiochi, proprio come tu dici. Rifletti... NdD).
Quello che cerco di dire è che videogiocare non significa estraniarsi dai problemi del nostro tempo. CM non ne parla perché sarebbero argomenti fuori luogo in una rivista di questo genere, proprio come sei fuori luogo tu qui.
Grazie e buona notte.

Lorenzo Mazzocchetti, Pescara.

P.S. Questa è la prima volta che vi scrivo e sarei onorato di essere pubblicato (e chi non lo sarebbe? NdD) per far conoscere le mie opinioni ai lettori di Console Mania, ma mi accontento, nel peggiore dei casi, di essere citato nella microposta.
P.P.S. Uscirà Street Fighter 2' Champion Edition per il Super Nes?

In questo periodo molte cose sono cambiate nel mio modo di pensare... Prima credevo che noi videogiocatori, come altre categorie tipo metallari, skater eccetera fossimo una categoria a parte, che si discostava per usanze e tradizioni dalle persone normali. Ora invece sono più che convinto che le persone normali siamo noi, quelli che dicono tutte queste cavolate non sono altro che la massa ignorante che, ahimè, detiene la maggioranza nella nostra società. Sinceramente non me ne frega niente di quanto possano pensare di me o di altri videogiocatori, le loro opinioni sono offuscate dai pregiudizi e capeggiate dall'ignoranza...

IL GIUSTIZIERE MASCHERATO

Simpaticissimi Bovas, mi chiamo Fabrizio e vi faccio i miei complimenti per la rivista, ma passiamo subito al dunque. Vorrei innanzitutto dire due parole all'idiota, ovvero Lord SNK:
carissimo (o stupidissimo) imbecille, cos'hai da dire su Street Fighter 2 e company? Non ti piacciono le altre console? E chi se ne frega! Perché non ci dai il tuo indirizzo per farti linciare?
A me il Neo Geo piace, (sì, da spaccare sulla tua testa...), ma ognuno ha la sua console preferita (che, guarda caso, è proprio quella posseduta, NdD), io per esempio posseggo un Super Famicom e non lo scambierei mai con un costoso Neo Geo.
Torniamo a noi: innanzitutto vorrei sapere perché gli avete dato dell'idiota (sì, anche quello, ma anche imbecille eccetera), con certi tipi bisogna essere dei duri (ovvero dirgli tante parolacce).
Approfitto dell'occasione per salutare il mio amico Valerio (ciao Valerio! Stammi bene! NdD).
Un'altra cosa: caro (in senso dispregiativo, ovviamente) Mister (o come ti fai chiamare) SNK, fatti risentire per raccontarci qualche altra caz... (buffonata).
Bene, questo è tutto. Allora, siete pronti? Siete armati? Sii! Allora gridiamo tutti: A MORTE LORD SNK! (Sì, ma non gridatelo soltanto, fatelo davvero!).

Il Giustiziere (per la protezione delle altre console).

Allora Lord SNK, che aspetti a spedirci il tuo indirizzo?

CHI HA PIU' CERVELLO LO USI...

Frase saggia: "colui che crede di non essere folle le è sicuramente più degli altri!
Carissimi Bovas, come va?
Sono sicuro che NON sentivate la mia mancanza, perciò eccomi qui nuovamente ad allietarvi (?) Con la mia presenza. Come sarebbe a dire chi sono? Sono IO! (e con questo mi sembra di aver detto tutto).
Sapete? Sono contento, ho appena acquistato la nuovissima console Atari 128-bit e mezzo, probabilmente ancora non la conoscete: si chiama VCS 2600 e il marocchino che me l'ha venduta mi ha assicurato che è compatibile "verso il basso" con tutte le altre console presenti sul mercato, compresi il Neo Geo e il Super Famicom.
Sono molto interessato alla macchina succhiacervelli di Luca Ongaro, non certo per motivi personali (io il cervello non l'ho mai avuto), ma ho notato che molte persone, pur avendolo, non lo hanno mai usato (vi ricordo che stiamo sempre parlando di cervello), quindi potremmo tranquillamente succhiarglielo (vedi sopra) e poi fare un bel po' di soldi vendendolo a qualche laboratorio di ricerca. Che ne dici Luca? Fammi sapere come la pensi.
Ma come si permette certa gente di criticare l'angolo della Prof.? (Vae vobis!) E' troppo divertente ed è anche utile, quando mi sono reso conto della fesseria che avevo scritto mi sono messo a ridere per due giorni di fila. Lunga vita alla Prof.!
E infine, ecco un paio di domande che sicuramente contribuiranno a elevare il livello culturale della rivista:
1) Ma i Giapponesi sono tutti mancini? Perché mai sui coin op il joystick è sempre a sinistra?
2) L'hard disk è un dischetto con giochi porno?
3) E' più scemo Dave o Paolo? (Mi sa tanto che sono più scemo io).
4) Giancarlo è nato con la barba?
5) Ma Alex è umano?
6) Chi ha ucciso Laura Palmer?

Wait for me, I'll be back soon, like your worst nightmares...

Dr Brainless...

Sono estremamente offeso dal fatto di non essere stato chiamato a far parte dell'affare "succhia e vendi il cervello". Va bene, allora io non rivelerò mai a nessuno come funziona la macchina, di mia invenzione, che risucchia la forza fisica per trasformarla in barattoli di spinaci!!!
Ma ora leviamo sei dubbi all'umanità rispondendo alle tue domande... Puppati le risposte (e intanto mangia un po' di spinaci che ne hai bisogno... NdD).
1) Certo, come le persone più intelligenti, tra cui spiccano i nomi di Leonardo Da Vinci e di Dave (bell'accostamento, eh?).
2) No, è un semplice dischetto da 3 e mezzo ricoperto da uno strato di speciale materiale che lo rende indistruttibile...
3) Tua nonna...
4) Non si sa...
5) Ma si può sapere chi diavolo è questo Alex?
6) Sempre tua nonna...

EUREKA!!!

Ho trovato! (Cosa, direte voi). Ma è semplice, ho trovato il metodo sicuro per essere pubblicati nel BHC!
I criteri da seguire sono 3: 1) dire che Console Mania è un capolavoro del giornalismo mondiale e considerare i Bovas come idoli da adorare o prostrarsi al cospetto degli articoli di Alex. 2) dire che la redazione di Console Mania è una banda di matti da legare e che il Vic 20 è nettamente migliore del Neo Geo. 3) Dichiararsi bionda, occhi azzurri, fisico da pin-up e impazzire per Dave, o meglio Paolone (forse più allupato).
Personalmente non rientro né fra i primi due settori, in quanto non ho ancora assunto il profilo di Cyrano (o meglio di Pinocchio), né tantomeno al terzo poiché non ho visitato il Marocco (spero che abbiate capito l'antifona) sebbene dicano sia molto bello, ma allora, direte voi, con quali speranze affronti l'arduo cammino? Beh, forse con quelle di trovare il Paolone in giornata di grazia o Dave che sprizza bontà da tutti i pori, o forse è solo per il gusto di fare una scommessa con gli amici.
Ma veniamo al dunque, il numero 11 di CM è stato uno dei numeri che mi ha colpito di più, sarà perché venivo dal mese di astinenza, sarà per il ritratto di Alex in copertina, sarà quel che sarà; sul sopracitato numero spiccava l'annuncio "16 pagine in più", ragazzi, ma chi volete prendere in giro? Forse quelli del primo settore? Non sarebbe stato più opportuno e veritiero scrivere "16 pagine di pubblicità in più?" (52 contro le solite 36 o 38). E' vero che le pubblicità sono belle e ci informano sui titoli in imminente uscita, ma io preferisco i vostri servizi.
Dopo aver enunciato il lato più negativo della vostra undicesima fatica (sai che stress giocare ai migliori videogame per ore e poi sorbirsi i complimenti delle lettere: sudo al solo pensarci) passiamo a quelli positivi: leggendo della crisi amighista su TGM, pensavo a qualcosa di simile anche su CM, invece un articolo di Piermarco Rosa (il mio preferito)(ma non avevi detto di non essere mai stato/a in Marocco? NdAlex) ha scatenato il mio ego videoludico, le mie fantasie erano tutte rivolte al mirabolante Street Fighter 2 per Super Famicom (la mia console favorita) e leggendo le ultime quattro righe mi sono commosso e stavo per andare a vendere mia nonna in cambio di un Super Famicom, (per pochi attimi c'eravate cascati, eh?), ebbene sì, dovete arrestare Piermarco, che, con i suoi servizi su Neo Geo e SF, è il maggior istigatore di crimini di minorenni.
Dopo lo shock provocatomi da tale servizio sono passato alla lettura della posta e, alle prime lettere, mi è sembrato di aver sbagliato giornale e di avere tra le mani l'osservatore romano, poi sono andato avanti e ho notato che avanti c'era una sfilza di apprezzamenti nei riguardi di un mio compaesano e riflettendo accuratamente sui manoscritti dei vari Cap. Sega, Lord SNK e anonimo napoletano (sembra un film) ho tratto una semplice conclusione: non credete che i tre si stiano sbellicando dalle risa al solo pensiero di aver scatenato un simile putiferio? (Posso quasi immaginarlo... NdD)
Non credete sia meglio non pubblicare queste simili sciocchezze (mi riferisco alla seconda lettera di Lord SNK) e il susseguirsi delle ovvie risposte? Non credete sia meglio pubblicare lettere costruttive come questa? (Pubblicità Progresso) Se credete OK. Se non credete, convertitevi!
A "The Hitcher" suggerirei di andare a hitchare da qualche altra parte, di cambiare soprannome con il "generalizzatore".
Ai Bovas dico che qui in Bulgaria la Prof. è diventata più famosa di "blob" e più divertente di "mai dire TV".
E per finire:
1) SNES o SF, questo è il problema: quale mi consigliate di acquistare?
2) Quali sono i tre migliori giochi per SF (escluso SF@)?
3) Quante lettere ricevete e qual'è la vostra media di copie vendute?
4) Per quale squadra soffrite/gioite?

Sandro Scarpa (r).

P.S. Sandro Scarpa is a trademark of S.S.

Dunque dunque, direi che nell'elenco di

FLOPPERIA
®
S.r.l.

BOVAS' HARD CAFE'

motivi per meritare la pubblicazione hai dimenticato il quarto ed ultimo punto: l'originalità. Questo è il tuo caso. Sul fatto del perché ci fosse in copertina la scritta "sedici pagine in più" preferisco non pronunciarmi, vi prometto che la prossima volta che ci sarà una scritta del genere saranno 16 pagine, o quasi, di servizi (Qui temo ci voglia un piccolo intervento, quindi scenderò dall'Olimpo caporedattoriale per rispondere... Devo premettere che non sono troppo favorevole alla pubblicità, quindi non faccio molti salti di gioia quando mi ruba pagine della rivista, ma mi trovo costretto a farti notare che le pagine di redazionale dal numero dieci al numero undici sono aumentate di quattro unità. Ciò che è importante però, è che se noi non avessimo aggiunto sedici pagine alla rivista avreste avuto dodici pagine di articoli & c. in meno, non quattro in più. Armati di calcolatrice e dimmi poi, fra pagine aggiunte e pagine "salvate" qual'è il risultato... Questo vale anche per i cari Bovas. Fate anche voi i conti prima di dare ragione ai lettori. Grazie. NdAlex).
Ho pubblicato la lettera di Lord SNK perché c'erano allegate 10.000.
Puppati le risposte.
1) direi che se hai un po' di soldi faresti bene ad acquistare il SF, è più gradevole allo sguardo e, cosa più importante, può essere l'unico modello compatibile con il Super CD all'uscita in Giappone.
2) Direi Super Mario Kart, Super EDF e Super Ghouls'n'Ghosts.
3) Tante. Per la tiratura ci avviciniamo alle 50.000 unità.
4) Personalmente il calcio non rientra nei miei interessi sportivi...

SAPORE DI... PINNE?

Inseriscimi la cicicicicinquecento lire nell'apposita feritoia.
Bubububububuooonnggiorno Bovas, sì proprio voi, che siete veramente stro... Veramente giovani!
Prrrovate a rirririspondere ame, Alfonso 2000, il mittente della nuova generazione. E allora in guardia, e via, alla prima domanda!
Sapore di Pinne (oh, merd, ho sbagliato canzone)
1) Comprando il MCD adesso, posso usare solo CD giapponesi? (Chiedo ciò perché sono appassionato di RPG)
Ehi, vi siete fatti sorprendere! Dovete essere più concentrati!
2) Che ne direste di pubblicare un Hint Book su Phantasy Star (naturalmente curato da Gabry)?
Ehi, vi siete fatti sorprendere ancora. Siete proprio c******i.
Via alla terza domanda, ma fate attenzione che è l'ultima!
3) Lo sapete il numero di telefono del mago Gabriel? Beh, nemmeno io.
AIAIAIAIAIAnche l'ultima domanda è caduta, che grosse teste di c****o! GAME OVER!
Iiiiiiiinserisciml la cicicicinquecento lire nell'appopposita feritoia! E via alla quarta domanda!
4) Come posso cucinare un Megadrive?
Ehi, anche questa domanda è caduta. Ma allora siete proprio dei divoratori di S*****i! Via alla quinta domanda!
5) Uscirà un lettore CD per Neo Geo?
Anche questa domanda è caduta, e la sesta, neanche la meritate! Perché la veveveveverità, è che VOI Bovas di m***a nonononon avete mai patito la fame. A LAVORARE! AAAAAAaltro che mittenti della nuova generazione: calci in culo, alla nuova generazione! Ma cosa credete, che la cinquecento lire da inserirmi nell'apposita feritoia cresca sugli alberi? Voi e le vosttre sigarette di droga. E non rispondetemi con quel tono, sennò lo sentirete `sta sera vostro padre che ritorna... E vi appiccica al muro!
Ehi, Bovas, cosa state facendo Bovas? Perché quella faccia? Perché queeeeeeel cacciavite? So che ho preso delle decisioni molto discutibili, ma posso assicurare che il mio lavoro tornerà a essere nonononononormale. Però adesso fermatevi, vero Bovas? Perrrrrrché svitarmi?
Ho paura, la mia mente svanisce... Girogirotondo, casca il mondo...
Ma un'ultima cosa prima che mi disattiviate, volete sapere perché la vostra fidanzatina dell'asilo Talizia Adalgisa vi lasciò per il vostro compagno di classe Minnetti? Perché siete veramente delle tes...

Alfonso 2000

PS: ciao, Bovas, qui è il padrone di Alfonso 2000 che vi parla: scusatelo per le sfumature usate nel suo linguaggio, ma ha imparato da Claudio Bisio. Quindi prendetevela con lui!

E bravo Caronno Simone! Hai fatto un bel mix tra una lettera idiota e una canzone dal livello intellettivo poco superiore. Beh, ti rispondo solo perché anch'io sono un fan del cantante che non è calvo, ma ha soltanto la riga in mezzo che è un po' larga...
1) Sì.
2) Non appena Gabriele si mette a scriverlo. Non per la Xenia, però...
3) Il numero in questione è facilmente reperibile: basta comporre il 12 e chiedere di un certo Caronno Simone di L. P. (VA) (nome censurato per pietà. NdAlex).
4) In salsa tartara è una bontà. Ma ti consigliamo vivamente la sua versione a bagnomaria.
5) Certo che uscirà: al Neo Geo piace tanto la musica...

QUANDO L'ASSISTENZA NON TI ASSISTE

Cari BovaByte, sono un ragazzo di 18 anni e vi scrivo perché vorrei lanciare un appello ai cosiddetti "Aggiusta Console": RIDATEMI IL MIO MEGADRIVE!!!
Scusate lo sfogo, ma ci voleva proprio. Come avrete capito io sono uno di quegli sfigat... Ehm, sfortunati a cui si è rotta la console (e anche qualcos'altro). Quest'estate, infatti, ho portato il mio fido Megadrive nuovo di pacca (appena tre mesi di vita), nella mia casa al mare. Riassumendo i fatti, un bel mattino mi è capitato di accendere la console e... Invece di un porcospino blu, mi appare un bel mosaico di colore, da cui si deduce che il bel batuffolo blu debba essere passato per il tritacarne.
Tornato a casa ho portato la console nel negozio in cui l'avevo acquistata, ed essendo ancora valida la garanzia Giochi Preziosi, la console è stata spedita al centro di assistenza. Tutto ciò è avvenuto due mesi or sono (beh, è ancora presto per disperare... NdP). In questo lasso di tempo ho potuto consolarmi col mio NES e col Game Boy, ma come si fa a paragonarli a un Megadrive? RIDATEMELO, VI PREGO, VI SUPPLICO, UEEEEEEH! Purtroppo non vi ho ancora dato la notizia più bella: la ciliegina sulla torta è che probabilmente non lo rivedrò per ancora moooooolto tempo, infatti il caro negoziante mi ha detto che, a causa dell'attuale crisi economica, non arrivano più i componenti di ricambio dal Giappone, per cui dovrò aspettare ancora qualche mesetto. Il succo della vicenda è che non mi sembra giusto far aspettare così tanto tempo noi poveri videogiocatori, quando spendiamo così tanti soldini per le nostre amate console. Ho voluto scrivervi perché è un argomento che non è mai stato trattato nella posta, anche se sono sicuro che anche altri hanno problemi simili.
Infine, prima di lasciarvi, vorrei porvi le rituali domande:
1) poiché ci avviciniamo la periodo natalizio cresce in me il desiderio di comprare uno SNES, per cui vorrei sapere se esistono differenze tra la versione americana e quella importata ufficialmente dalla GIG
2) se tali differenze esistono, sussistono anche per il software?
3) Che differenza c'è tra la versione americana di Street Fighter II e quella giapponese, visti i prezzi differenti?
4) Mi pubblicate le risposte prima di Natale?
Bye Bye, BovaByte (che rima di m...)

Luigi Parlato.

Come diceva quel tale "Dai guasti mi guardi Dio, che dall'assistenza mi guardo io...". Beh, aveva ragione. Non solo non stento a credere a quanto affermi, ma pure io ho vissuto un'esperienza analoga quando è partito il chip video del mio Megadrive. Ho aspettato per più di tre mesi che la console venisse riparata (la scusa ufficiale è stata "C'erano dei ritardi nelle spedizioni dei pezzi di ricambio") e a quanto mi ha poi assicurato il tipo dell'assistenza, c'era gente che erano sei mesi che aspettava. Se hai notato, da alcuni numeri a questa parte evito accuratamente di elogiare l'importazione ufficiale (a discapito di quella parallela, che per riparare una console è costretta a mandarla in Giappone. Sembra assurdo, ma è più veloce) per l'assistenza... Con questo non voglio assolutamente spaventare i lettori e dare loro i patemi al pensiero che la loro console possa rompersi, però è giusto che questo problema venga alla luce e sia discusso adeguatamente: il Bovas' Hard Café esiste anche e soprattutto per questo. Per quanto riguarda le tue domande, ecco le risposte:
1) Le differenze tra il Super Famicom (e cioè il SNES original-giapponese giunto per primo in Italia grazie agli importatori paralleli), Il Super NES (cioè la sua relativa versione Americana) ed il Super Nintendo (la versione Italiana importata da GIG) quasi non sussistono. Sono infatti la stessa macchina, con dei nomi diversi. Fatto sta che la Nintendo adotta la famosa politica del "Each Country, each Console", cioè "Per ogni paese, la propria Console", per evitare dei casini con il software. Peccato però che gli appassionati siano molto più smaliziati, e la cosa non fa altro che complicare la vita degli acquirenti. In ogni caso, le differenze si riducono a qualche chip modificato qua e là, all'uscita video, e alla piedinatura della porta delle cartucce: il problema della compatibilità tra le medesime, progettate per le diverse console, si risolve con un genialoide adattatore.
2) vedi sopra.
3) Oltre alla già citata differenza "hardware" delle cartucce, la versione Americana ha delle parti -come al solito- censurate.
4) no.
Salutoni anche a te.

MICROPOSTA

Cominciamo senza troppi indugi con un messaggio minaccioso, a opera di un imprecisato Fabio: "Caro Dave, stai attento quando cammini per la strada e la attraversi, quando scendi o sali per le scale, perché potrebbe capitarti qualcosa di veramente brutto! Ho pagato fior di quattrini la fattucchiera sotto casa affinché ti mandi il malocchio. Perché? Perché da quando è apparsa la tua foto sulla rivista, la pace è finita in casa mia..." E poi il povero Fabio ci narra le sua tristi vicende, costretto a convivere con una sorella esperta in arti marziali innamorata di Dave, e che non gli lascia più leggere in pace la rivista... Beh, al di là del fatto che ormai Dave lo potremmo soprannominare "il più amato dalle sorelle degli Italiani", c'è da dire che il malocchio che gli hai lanciato funziona veramente, eccome! Pensa, è da Settembre che tutti i sabato sera gli capita qualcosa. Una volta ha distrutto mezza fiancata della macchina con una transenna ribaltata (che non poteva vedere) e seminascosta dal fango, da qualche tempo soffre di continui mal di stomaco e di dolori cervicali che -guarda caso- lo attanagliano sempre il sabato... Ma ora che conosce la causa di tutto ciò, sappi che sarai te a non dover più dormire sonni tranquilli: ora viene lì

MORGANA

di Bardini Annalisa

Via Dalmazia, 424 - PISTOIA - Tel. 0573/903277

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA DI CONSOLES E GAMES NAZIONALI ED ESTERI

Titolo	Prezzo
Megadrive Scart	**L. 249.000**
Megadrive Scart + Sonic	**L. 259.000**
Megadrive Pal	**L. 269.000**
Megadrive Pal + Sonic	**L. 279.000**
Acquatic Games	L. 89.000
Ambition of Caesar	L. 109.000
Alisia Dragon	L. 89.000
Arrow Flash	L. 49.000
Alien Storm	L. 69.000
After Burner III	**Tel**
Alien III	L. 99.000
Atomic Robokid	L. 49.000
Bad o Man	L. 59.000
Batman	L. 89.000
Bare Knukle	L. 59.000
Beast Warrior	L. 59.000
Cadasch	L. 66.000
Centurion	L. 89.000
Chiki Chiki Boy	L. 79.000
Columns	L. 42.000
Crue Ball	**L. 99.000**
Crying	L. 99.000
Crack Down	L. 39.000
Dranon Fury (NTSC)	L. 109.000
Dream Team USA	**L. 119.000**
D. Robinson Basketball	L. 69.000
Dahna	L. 59.000
Desert Strike	L. 99.000
Dark Castle	L. 89.000
Donal Duck	L. 56.000
Eguzaru	L. 89.000
Evil Girl	L. 42.000
Farey tale adventure	L. 69.000
Fantasy Joldier	L. 59.000
Fatal Rewind	L. 79.000
Fastest 1	L. 59.000
F22 Interceptor	L. 99.000
F1 Super License	**L. 119.000**
G. Loc	**L. 95.000**
Gods	**L. 129.000**
Gynoug	L. 39.000
Ghost'n Ghouls	L. 69.000
Golden Axe II	L. 79.000
Green Dog	L. 89.000
Hell Fire	L. 89.000
Holyfield Boxe	L. 99.000
Ice Hockey	L. 89.000
Jewel Master	L. 59.000
James Pond II	L. 69.000
Kid Chamaleon	L. 99.000
Lotus Turbo Challenge	**L. 99.000**
Master of Moster	L. 69.000
Majin Saga	**L.**
Mickey Mouse I	L. 55.000
Mickey Mouse II	L. 55.000
Monster Yoko	L. 69.000
Ninja Gaiden	L. 109.000
Olimpic Gold	L. 79.000
PGA Tour Golf	L. 99.000
Power Athlete (NTSC)	**L. 129.000**
Puyo Puyo	**L.**
Power Monger	**L.**
Rent a Hero	L. 59.000
Road Blasters	L. 59.000
Rolo Tothe Rescue	L. 89.000
Risky Woods	**L. 105.000**
Road Rusch	L. 89.000
Road Rusch II	**Tel**
Robo Cod	L. 89.000
Run Part	**L. 99.000**
Rings of Power	L. 89.000
Side Pocket	**L.**
Slime World	L. 89.000
Sonic the Hedgehog	L. 59.000
Sonic II	**L. 85.000**
Strider II	**Tel**

Titolo	Prezzo
Space Battler Gomola	L. 59.000
Splatter Hause II	L. 79.000
Steel Empire	L. 79.000
Storm Load	L. 59.000
Street of Rage II	**Tel**
Super Fantasy Zone	L. 89.000
Super League	L. 69.000
Super Monaco GP	L. 59.000
Super Monaco GP II	L. 89.000
Super Shinobi	L. 59.000
Super Shinobi II	**L.**
Super Real Basketball	L. 59.000
Sword of Sodan	L. 38.000
Task Force Harrier	L. 49.000
Toe Jam & Earl	L. 79.000
Tazmania	L. 99.000
Thunder Force II	L. 59.000
Thunder Force IV	L. 99.000
Thunder Fox	L. 49.000
Thunder Pro Wrestling	L. 69.000
Turbo out Run	L. 59.000
Turtles in Time	**Tel**
Twinkle Tal	L. 99.000
Twisted Flipper	**L. 89.000**
Toki	L. 69.000
Wadoua Forest	L. 59.000
Wani Wani World	L. 49.000
Whiprush	L. 42.000
Wonder Boy III	L. 42.000
Wonder Boy IV (NTSC)	L. 59.000
World Cup Soccer	L. 59.000
World of Illusion (I love Mic. e Don.)	**L. 99.000**
Xenon II (NTSC)	L. 119.000
Mega CD Rom	**L. 498.000**
After Burner III	L. 129.000
Aisle Lord	L. 89.000
Alesta	**L. 110.000**
Black Hole Assault	L. 99.000
Death Bringer	L. 99.000
Detonator Organ	L. 99.000
Electric Ninja Aleste	**L. 110.000**
Earnest Evans	L. 69.000
Final Fight	**L.**
Funky Horror Band	L. 59.000
Heavy Nova	L. 79.000
Prince of Persia	L. 110.000
Sol Feace	L. 110.000
Rise of the Dragon	L. 110.000
Road Blaster FX	**L. 119.000**
Tenka Fubu	L. 69.000
Thunder Storm	L. 120.000
Thunder Foce IV	**Tel**
Wonder Dog	L. 120.000
Super Famicom Scart	**L. 360.000**
Super Famicom Pal	**L. 390.000**
Super Nes Scart	**L. 298.000**
Super Nes Pal	**L. 339.000**
Super Nintendo Italy S.M.W.	**L. 379.000**
Super Fam/Nes + Gioco	**Tel**
Super Scope VI	**L. 139.000**
Adventure of Sandiel	L. 89.000
Akutorasia	L. 390.000
Arcana	L. 119.000
Area 88	L. 79.000
Ashita No Joe/The Boxer	**L. 119.000**

Titolo	Prezzo
Axelay	L. 119.000
B. Lamibeer Basketball	L. 99.000
Barbarossa	**L. 139.000**
Battle Grand Prix	L. 79.000
Brass Numbers/Boss	**L. 119.000**
Blazeon	L. 119.000
Cacoma Knight	**L. 109.000**
Castelvania	L. 79.000
CMO Malaimura	L. 89.000
Contra Spirit	L. 109.000
Cosmo Game the Video	L. 109.000
Chessmaster	L. 129.000
Desert Strike	L. 139.000
Dina Wars	L. 109.000
Fatal Fury	**L. 139.000**
F1 Grand Prix	L. 129.000
Flying Warriors S. Upgrade	**Tel**
Final Fight	L. 129.000
First of North Star V	**L. 124.000**
Gundam F-91	L. 99.000
Gundam SD V	L. 310.000
Gun Force	**L. 114.000**
Gundam X	L. 129.000
Hokuto No Ken V	L. 139.000
Home Alone	L. 129.000
Human Grand Prix	**L. 129.000**
Hook	L. 129.000
Kabio Boy	L. 129.000
King of Monsters	L. 124.000
Koehon Gaiden	L. 119.000
Lemmings	L. 85.000
Magical Guy	L. 89.000
Magic Sword	L. 89.000
Mario Paint	L. 109.000
Metal Jack	L. 119.000
Mistical Quest (Mickey Mouse)	**L. 119.000**
Musya	L. 89.000
NCAA Basketball	L. 129.000
Neketsu Koha	L. 129.000
Out of this World	**L. 119.000**
Parodius	L. 119.000
Paperboy II	L. 129.000
PGA Tour Golf	L. 119.000
Pilot Wings	L. 115.000
Power Athlete	**L. 119.000**
Prince of Persia	L. 109.000
Pit Fighter	L. 119.000
Race Drivin	L. 119.000
Rushing Beat	L. 99.000
RPM Rancing	L. 69.000
Rockeeter	L. 59.000
Robocop III	L. 129.000
Royal Conquest	**L. 119.000**
Sky Mission	L. 99.000
Sonic Blastman	L. 114.000
Spnaky's Quest	L. 119.000
STG	L. 89.000
Song Master	**Tel**
Street Fighter II	L. 149.000
Strike Gunner	L. 119.000
Super Pro Baseball	L. 99.000
Super Battle Tank	L. 119.000
Super Bowling	L. 99.000
Super Contra III	L. 119.000
Super Cup Soccer	L. 79.000

Titolo	Prezzo
Super F1 Hero	**L. 129.000**
Super Formation Soccer	L. 79.000
Super Volley Ball	**L. 129.000**
Super Ghonls'n Ghosts	L. 99.000
Super Full Metal	**L. 129.000**
Supar Mario Kart	L. 119.000
Super Mario World	L. 99.000
Super off Road	L. 99.000
Super Pang	L. 99.000
Super R Type	L. 89.000
Super Valis	L. 99.000
Stealth	**L. 139.000**
Syberion	L. 99.000
Swin	**L. 129.000**
Top Racer	L. 79.000
Top Gear	L. 119.000
Turtles in Time IB	L. 109.000
Ushio e Tora	**L. 119.000**
Waialae Club	L. 139.000
World Champion	L. 79.000
WWF Wrestlemania	L. 79.000
Zelda III	L. 129.000
Neo Geo	**L. 498.000**
Nam	L. 92.000
Magician Lord	L. 170.000
Riding Hero	L. 170.000
Ninja Combat	L. 170.000
Super Spy	L. 170.000
Cyber Lip	L. 92.000
Puzzled	L. 92.000
League Bowling	L. 92.000
Golf Ton Player	L. 170.000
Baseball Star Professional	L. 170.000
Sengoku	L. 199.000
Ghosts Pilot	L. 199.000
King of the Monsters	L. 199.000
Blue's Journey	L. 170.000
Ipha Mission II	L. 199.000
Burning Fight	L. 199.000
Legend of Succes of Joe	Tel
Crossed Sword	L. 240.000
Super Baseball in the Year 2020	Tel
Art of Fighting	Tel
Wordl Heroes	Tel
Eight Man	L. 240.000
Robo Amy	L. 199.000
Thrash Rally	L. 240.000
Fatal Fury	L. 240.000
Soccer Brawl	L. 240.000
Football Frenzy	L. 240.000
Mutation Nation	L. 240.000
Last Besort	L. 240.000
Andro Dunos	L. 240.000
King of the Monster II	L. 310.000
Sengoku II	Tel
Baseball Prof. II	L. 240.000
Ninja Commando	L. 240.000
Nintendo	**Tel**
Battletoads	Tel
La Sirenetta	Tel
Turtle III	Tel
Hoo K	Tel
Street Fighter 2010	Tel
Megaman 3	Tel
Megaman 4	Te
e tanti altri	

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI

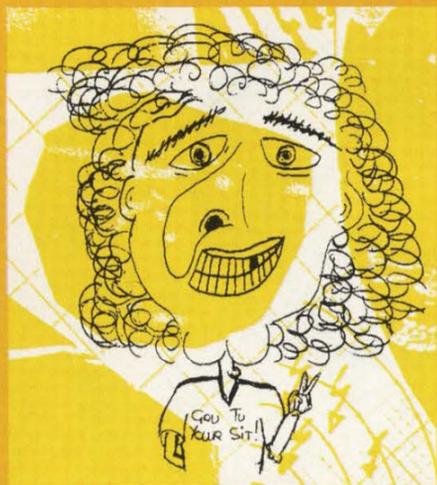
ATTENZIONE: *È disponibile la* **"MORGANA CARD"** *che vi darà la possibilità di acquistare a prezzi eccezionali. Telefona per saperne di più*

Vasto assortimento GAME per GAME BOY LINX GAME GEAR e MASTER SYSTEM

e ti ammazza. Giuseppe Cancelliere ci chiede se è opportuno comprare oggi una console a 16 bit, oppure se è il caso di attendere il 1994, quando -a detta sua- Sega e Nintendo lancieranno delle presunte console a 32 bit... Beh, tanto per cominciare, sappi che le console da te menzionate esistono solo nella tua dolce testolina, e quindi non vedo proprio come potremmo fornirti dei dati tecnici a riguardo. Le console a 16 bit attualmente esistenti sono già potentissime: che senso ha aspettare due anni? E poi il tuo ragionamento è piuttosto fuori luogo. Oggi, se tutti lo applicassero, nessuno comprerebbe più un PC. Che senso avrebbe, infatti, comprare un 486 oggi, quando tra due anni sarà già obsoleto? Oppure: che senso avrebbe comprare un Megadrive se tra due anni uscirà qualcosa di più potente? Detta così avrebbe senso, ma sappi che QUALSIASI COSA TU COMPRI, OGGI O DOMANI, USICRA' SEMPRE QUALCOSA DI PIU' POTENTE, in futuro. E' il progresso, è inevitabile. L'obsolescenza tra due annetti o tre colpirà le macchine attualmente esistenti e più in voga, come già ha fatto col Vic 20, l'MSX, il C64 (sigh!), il PC 286, e come presto farà con l'Amiga e le console a 8 bit... L'impavido Pippo ci pone la tipica domanda da sei milioni di dollari (la domanda bionica!): "ma come fate a sopportare tutti quelli che vi scrivono (compreso me), soprattutto quelli che vi criticano, e gli esaltati che non mancano mai (non faccio nomi: Captain Sega, Lord SNK...) (Beh, in effetti non sono nomi. Ma soprannomi. NdP), oppure tutti quelli che vi dicono scempiaggini tipo: uscirà Mario per Megadrive? Oppure: quando faranno il CD rom per il Game Boy? Forse sono tutti quegli spinaci che mangiate a colazione?". Beh, per la prima categoria, coloro che ci criticano sono i nostri preferiti, proprio perché essendo noi ad avere l'ultima parola (he he he he he!), abbiamo la possibilità di insultarli quanto vogliamo. Per i secondi, beh, anche noi siamo capaci di provare compassione, mentre per coloro che pongono domande cretine, esistono le risposte cretine, e per i casi patologici, infine, c'è sempre l'angolo della prof. Indubbiamente, però, anche gli spinaci fanno la loro parte... Giulio Marino ci ha inviato alcune considerazioni psicologiche sull'utilità effettiva di tutti i soldi "buttati via" in costosissime cartucce, che in pratica non sono altro che immagini e suoni. Ho preferito non pubblicarla, perché avrebbe suscitato un vespaio di inutili polemiche. Però voglio darti un consiglio: adesso scrivi anche alla Gazzetta dello Sport la seguente lettera "Egregio sig. Direttore, non le sembra perfettamente inutile dedicare un intero giornale, trenta trasmissioni televisive, un giro spropositato di miliardi nel mercato dei giocatori, a uno sport quale il calcio, dove alla fin fine ci sono 22 giocatori che corrono dietro a una palla per un'ora e mezzo?" Sarebbe più o meno la stessa cosa. Grazie, comunque, per l'immagine di Jim Morrison, ma già ce l'avevamo. E

BOVAS'HARDCAFE'

L'ANGOLO DELLA PROF

Inizia l'anno nuovo, e come tutti la nostra professoressa Teotochi Albrizzi si è posta dei buoni propositi: "Non dare voti al di sotto del 2 meno meno", "Correggere tutti gli errori", "Assegnare tanti bei castighi agli alunni indisciplinati", ecc, ecc ecc. Tra i tanti non figura purtroppo "Lasciare in pace i lettori di Consolemania", ma a noi Bovas va benissimo così: da quando è tanto impegnata con le vostre lettere, noi possiamo fare tutto il casino che vogliamo...

1) "Sono un'infelice possessore di Megadrive" (è uomo. NdProf)
2) "Cara redazione di Control Your Console..."
3) "ZOMBI (Ghosten Goblins) - Un'altro mito"
4) "La spada della roccia"
5) "in pratica non si capisce gnente"
6) "Street Figther II non centra niente perché è un genere diverso, e forse è l'unico gioco che mi piace dippiù"
7) "I recensitori più bravi e simpatici"
8) "Durante l'arco di tre mesi ho comprato voi (e cioè Game Power) e nell'ultimo mese ho comprato pure Cmania e The Games Machine (ragazzi, che schifo! Hanno l'umorismo di tre cimiteri accanto) ed ho potuto valutare i pregi ed i difetti delle vostre tre riviste: Game Power è bravissimo nelle recensioni..." (dì un po'. Ma non è che hai sbagliato indirizzo? NdProf)
9) "Sono molto contento di quanto avete detto a e sul conto del mio strumento di lavoro"
10) "non è vero che ricevede 50 lettere positive"
11) "trovate un'altro recensore per SF"
12) "il suo esantamento"
13) "Sono il cugino di quell senna"
14) "Un tale di nome Beltempo ama una tala..."
15) "Lui mi ha risposto che non l'haveva"
16) "Quando uscirà First on the North Star per super nes?"
17) "Dovreste dedicare più spazio alle console portatili, come il Black Power"
18) "Terminetor"
19) "E ora una richiesta a cui terrei tantissimo: perché non vi fate fare una bella foto di gruppo con relativi nomi per conoscere l'intera Bovas' Hard Café e non solo i soliti?"
20) "Ora non vi resta che pubblicarmi in un'un numero o l'altro"
21) "Nr12 CM recensioni per NES fa schifo. Ai capito? Fa schifo!"
22) "PS: dite a Stefano perché a USA TODEY se n'è andato G. Mastrota?..."
23) "... Avvranno litigato?"
24) "Chi vi scrive è un ragazzo di 17 anni e possiedo uno stupendo Megadrive"
25) "è previsto (...) I Cavaglieri dello Zodiaco per MD?"
26) "... vorrei essere chiarito su alcune domande..."
27) "Quando uscirà Street Fighter 3."
28) "... uscira sul SF..."
29) "SF2 uscira sul Game Boy. Sara uguale alla versione da bar."
30) "La mia prima console e stato..."
31) "... mi parlo della disgrazia"
32) "Non potreste regalarmelo voi il superfamicom."
33) "Il Neo Geo e troppo caro."
34) "vi prego se potete accontenarmi."

dopo Captain Sega, Lord SNK, General Intellivision e Homo Videopac, ecco a voi in esclusiva mondiale... Captain Commodore! L'impavido possessore di Amiga 3000 ("La più potente macchina della Commodore" - sbagliato, ahimè, è già uscito il 4000... NdP) ci ha scritto sbandierando i dati tecnici del suo computerone per far impallidire Lord SNK. Mi domando dove andremo mai a finire. Angelone è ritornato e se la prende con il Paolone: "Sono rimasto esterrefatto per la tua risposta a Gianluca Betti: hai detto una cosa che fa correre le lumache e ridere le statue, e cioè che il 90% dei giochi per console non solo è dannatamente bello, ma pure giocabilissimo. Ma lo vuoi capire che il problema numero uno dei giochi per console è proprio la giocabilità?". Bene, allora io ti rispondo: "Vatti dunque a leggere i voti della giocabilità di tutte le recensioni di CM, fanne una bella media, e vedrai che supera abbondantemente l'80". I cruenti Sega-Gladiators si sono mesi in testa di distruggere tutte le altre console, ma sono solo dei poveri esaltati come tutti gli altri. E per tanto non li pubblico. Tiè! Olga Paltrinieri fa tanti complimenti a MA (da oggi ufficialmente ribattezzato "L'idolo delle Bambine"), e ci confessa che leggeva CVG ma da quando Marco è tornato alle nostre testate, è passata pure lei a Consolemania. Beh, ci fa piacere avere una lettrice in più. E farà sicuramente piacere anche a Marco sapere che qualcuna lo apprezza... Continuano intanto a fioccare le lettere dei novelli Sherlock Holmes, che ritengono di aver scoperto la vera identità di Lord SNK. Avete sbagliato tutti! Solo un certo Sonic ha detto una cosa sensata a riguardo: "E' IMPOSSIBILE scrivere robacce (per non dir di peggio) così grosse". Siete sulla buona strada, adesso? Un super saluto al mitico Gorga Moreno (che da come scrive, non ci sembra affatto un ragazzino di 11 anni) di Confienza (PV) che ci domanda, tra le altre cose, se è disponibile la versione (per MD) di Cadash e se è già uscito Mario 4 per il Nes. Cadash esiste già da un bel pacco di tempo, mentre per Super Mario dovrai aspettare po': per sempre, forse... Un mega ciao anche a Riccardo Maria da Roma, che ci era venuto a trovare al Sim Hi-Fi... Tra le tante cose che ci racconta, ha avuto il coraggio di ricordarmi il bambinetto fetuso che insisteva nel dire di possedere SF3 per Mega Drive. Aarghh!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

BATTLETOADS™

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Le avvincenti peripezie di Zitz, Rash e Pimple, il trio di rospi guerrieri che ha fatto letteralmente impazzire l'America.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11